DRAVAKRON



Houwaydi

في البداية، لقد قمت بتصميم وابتكار هذه اللعبة بالكامل، وهذه هي النسخة النهائية التي لن أضيف عليها أي تعديلات أخرى، ولا توجد نسخ أخرى منها. إنها فكرة قمت بتطبيقها، وقد صممت اللعبة لتكون مجانية بالكامل. إذا كنت تمتلك هذا الكتاب، يمكنك تصنيع اللعبة بنفسك، حيث كل ما تحتاجه موجود هنا، ولن تحتاج إلى شرائها. ببساطة، يمكنك تصميمها بنفسك واللعب بدون أي مقابل.

تفاصيل اللعبة

اللعبة التي بين يديك هي لعبة استراتيجية تحتوي على **192** مربعاً، تُلعب بواسطة شخصين فقط، حيث يحمل كل شخص لوناً مختلفاً (أحمر/أسود). لا يوجد مكان للحظ أو قطع نرد، بل تعتمد على عقلك لحساب الكثير من النقلات. يمتلك كل لاعب **5** قطع، وهناك **4** طرق للفوز، ولا توجد تعادلات. إذا شعرت بأن تصميم الرقعة لا يعجبك، فقد تركت لك كل شيء في النهاية، حيث يمكنك إعادة طباعة الرقعة لتناسب ذوقك الخاص.

- المختصر:
- تركت لك كل شيء لتعيد بناءه بالطريقة التي تعجبك.
- سيكون هناك حسابات خاصة باللعبة، ربما في يوم ما أحتاج إلى تعديل شيء ضروري.
- ليس في نيتي تعديل أو تطوير اللعبة أكثر، فقد استغرق ذلك الكثير من الوقت والجهد.

جوانب فريدة

كل ما يتعلق باللعبة من الأسماء إلى التصميم ليس له وجود شائع. ربما تشعر أن فكرة العلم مقلدة، لكن هذه الفكرة موجودة في أكثر من **200** لعبة. المهم أن هذه اللعبة لوحية، ولا تحتاج إلى اتصال بالإنترنت، ولا يمكن حتى أن تغش فيها! تخيل! لا يمكنك برمجة شيء يجعلك تتفوق في هذه اللعبة، ولا يهم من سيبدأ اللعب أولاً.

للأسف، عليك أن تفهم وتقرأ جميع القواعد. هذه نقطة صعبة، لكن ليست مستحيلة. أنت الآن في عالم معقد جداً وعليك حساب الكثير من النقلات.

موارد إضافية

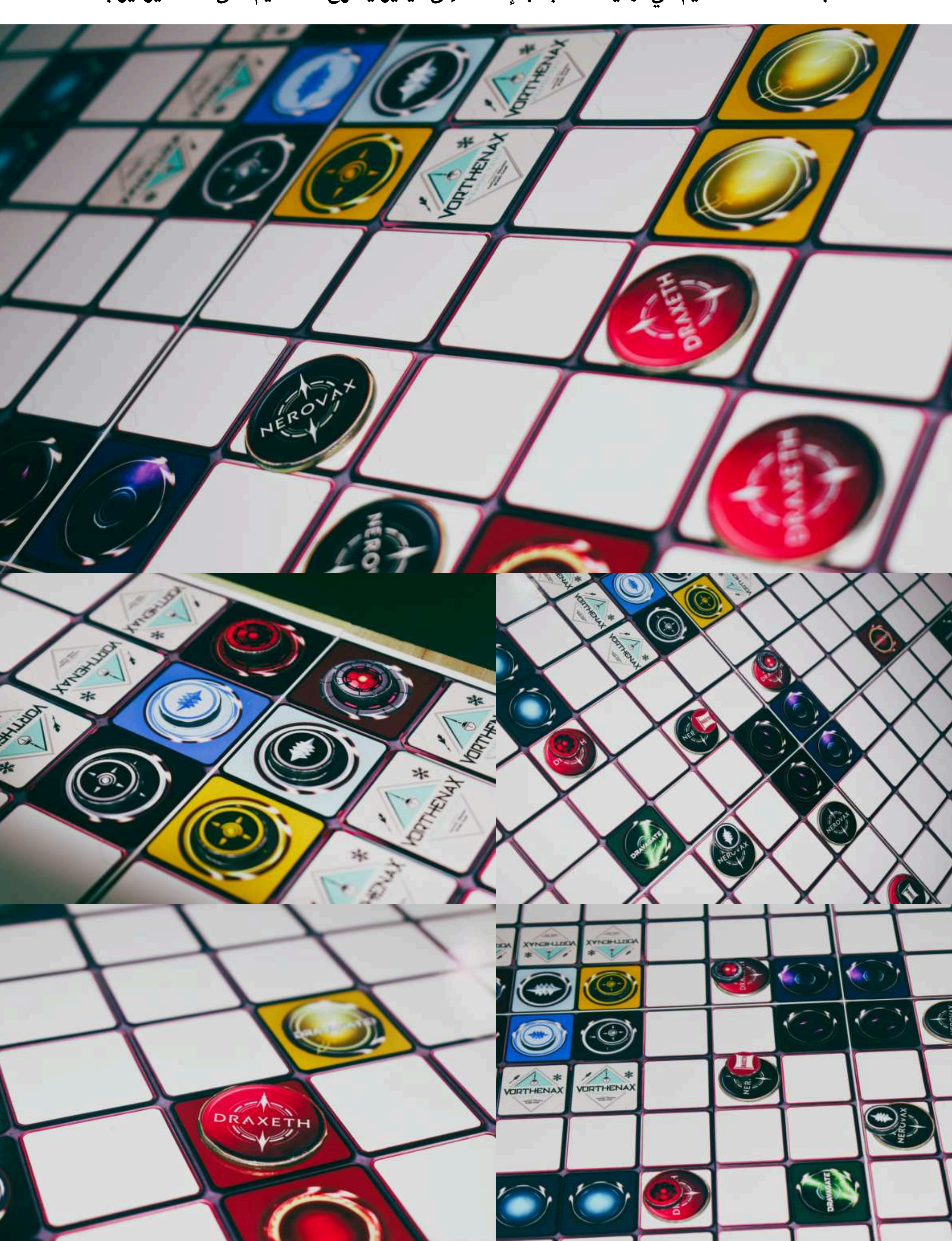
في قناة اليوتيوب الخاصة باللعبة، سأشارك فيديوهات توضح تصميمات اللعبة وكيفية تصنيعها بأبسط الأدوات وأقل التكاليف وأفضل التصميمات التي تمت للعبة. لا أريد أي مال من هذه اللعبة، ولا أسعى للشهرة، لذلك قمت بتصميم كل شيء ووضعته هنا. ليس في نيتي تحويلها إلى لعبة هاتف أو حاسب؛ أريدها لوحية فقط (لكن إذا تمت ترقيتها فلا بأس بذلك).

إن تجربة هذه اللعبة تمنحك فرصة فريدة للاستمتاع بتحدياتها الاستراتيجية والتفكير العميق. كل حركة تقوم بها تحتاج إلى تخطيط دقيق وتوقع لردود أفعال خصمك. إنها ليست مجرد لعبة، بل اختبار لقدراتك الذهنية وإبداعك في إيجاد الحلول.

سأقوم أيضاً بإنشاء كتاب باللغة الإنجليزية يشرح اللعبة بالتفصيل، بالإضافة إلى فيديو كامل لتسهيل الفهم بدلاً من قراءة كل هذه الصفحات.

تصميم اللعبة بناءً على الواقع

ستجد ملفات التصميم في نهاية الكتاب، بالإضافة إلى فيديو يشرح التصميم على قناة اليوتيوب.





- دراڤاكرون

(مع تفخيم خفيف لحرف الراء، كما لو كنت تقول: "درا-ڤا-كرون")

الجزء الأول: Drava (درافا)

الأصل الرمزي:

الاسم مستلهم من كلمات مثل Draco (تنين)، Drive (الدافع)، وDread (الخوف).

المعنى:

"درافا" يرمز إلى القوة الداخلية التي لا تُرى، لكنه يُعبّر عن الذكاء، السيطرة الصامتة، والرغبة الخفية في المبادرة والتحكم.

الجزء الثاني: Kron (كرون)

الأصل الرمزي:

مستوحى من Chronos (رمز الزمن) وCrown (التاج).

المعنى:

"كرون" يمثل الزمن كعنصر أساسي في التفكير الاستراتيجي، ويعكس التفوق القائم على الصبر واختيار التوقيت المناسب.

Dravakron — المعنى المركب

ما هو؟

"درافاكرون" هو مزيج بين قوة خفية (Drava) وتحكم زمني ذكي (Kron).
هو الاسم الذي يعبّر عن لاعب أو شخصية تتحكم بالزمان والمكان بهدوء وثقة، وتتحرك بخطة واضحة دون استعجال.

الخلاصة الفلسفية

في عالم Dravakron، لا تفوز بالقوة وحدها، بل بالذكاء وكتمان النية.
السر يكمن في الانتظار، والتحرك في اللحظة المناسبة... حين يكون الآخرون منشغلين بالضوضاء.



ملاحظة هامة بشأن الكتاب :

هذا الباركود تم توفيره كخيار احتياطي، في حال لاحظت أن حجم ملف الكتاب أقل من 1 جيجا لأن معظم المواقع لا تسمح برفع ملفات بحجم كبير، مما يؤدي غالبًا إلى تقليل جودة الملف.

نتيجة لذلك، قد تجد صعوبة في طباعة الرقعة أو القطع بجودة مناسبة.

لذلك، قمت بإعداد هذا الباركود ليسهّل عليك الوصول مباشرة إلى النسخة الكاملة من الكتاب، التي قمت برفعها على الإنترنت بالحجم والجودة الأصلية.

الحسابات المخصصة للعبة على الإنترنت هي الوحيدة المتاحة، ولن يتم إنشاء أي حسابات أخرى. لقد قمت بتصميم هذه الحسابات خصيصًا للعبة فقط.



X : @DravaKron

twitch : @dravakron

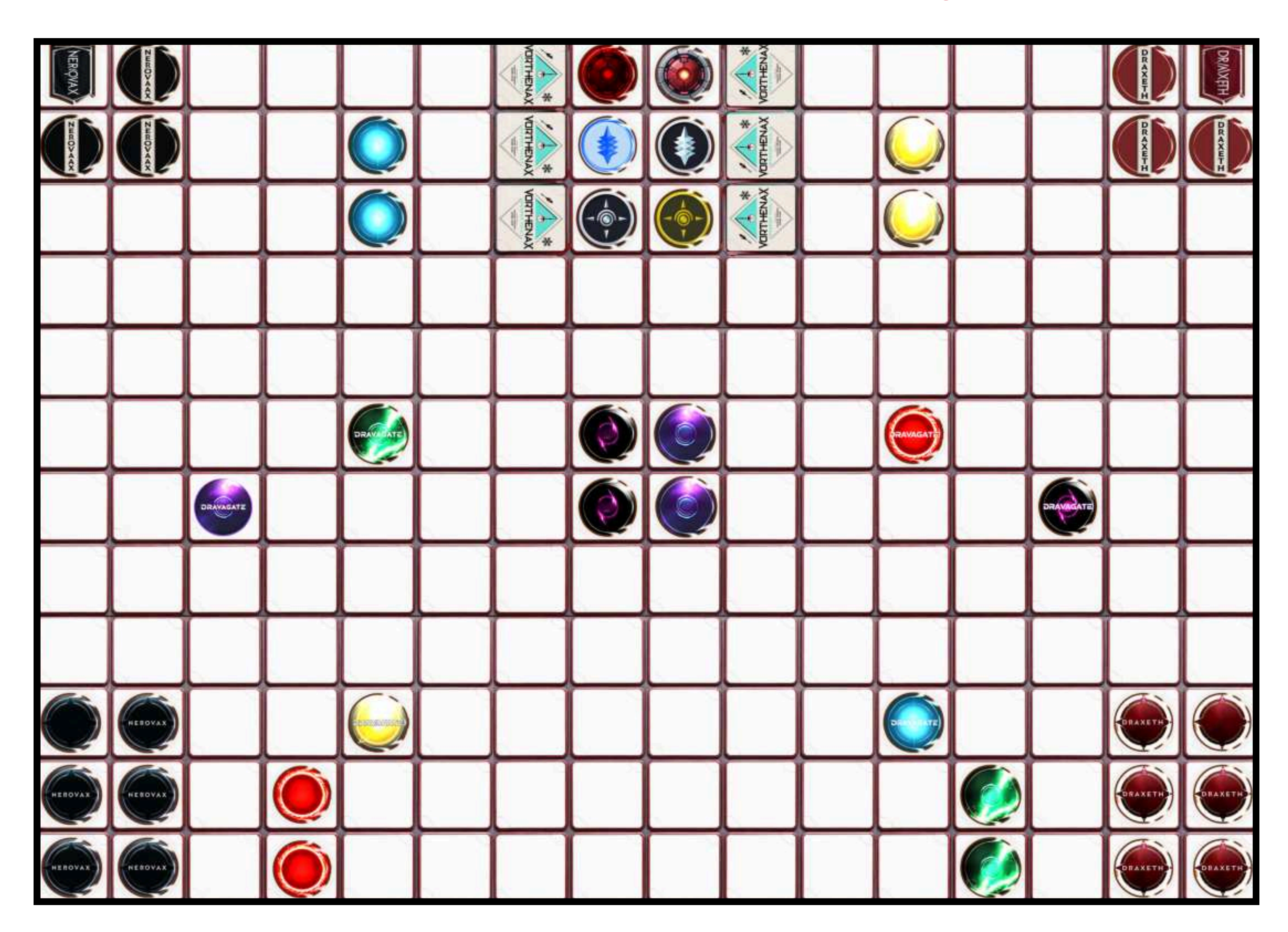
معلومات عن الرقعة

هناك شكلان للرقعة لتناسب الأذواق، وأحدها مخفف سيضاف في نهاية الكتاب.

الأشكال والدوائر على الرقعة ثابتة، والرقعة جاهزة للعب بشكلها الحالي.

يمكن التعرف على كل شيء قبل شرح القواعد.

يمكنني تصميم الرقعة بشكل أكثر إبداعية، لكن ببساطة، هذه الرقعة عملية أثناء اللعب، مريحة للنظر إليها لفترات طويلة، وواضحة. بعد تجربتي للعديد من الرقع بعد طباعتها، قررت الاستقرار على هذا الشكل لأنه الأفضل من حيث الطباعة.



ملخص

وصف الرقعة

الرقعة مكونة من 16 مربع عرضًا و12 مربع طولاً، بإجمالي 192 مربع.

كل لاعب يملك نصف الرقعة بالتساوي ولديه 5 قطع.

اختيار اللاعب الذي يبدأ أولاً يعود إلى كلا اللاعبين.

معلومة مهمة:

تلك الرقعة التي أمامك ثابتة كما هي، ولكن هناك قطع مختلفة يتم استخدامها للعب او للتحرك على الرقعة. سأعرضها لك مع شرح.

تفاصيل القطع:

- **ببساطة، ستقوم بطباعة أو تصميم دوائر تحتوي على 18 قطعة، وهي ما تُسمى قطع اللعب.**
  - **5 قطع للاعب الأحمر**
  - **5 قطع للاعب الأسود**
  - **6 قطع للأسلحة**
  - **قطعتان للأعلام**

المجموع هو 18 قطعة. (هناك حالة واحدة في سلاح التجميد حيث ستكون القطعة لها وجهان، بينما يكفي أن يكون لبقية القطع وجه واحد فقط).

القطع واللعب :

- **هذه القطع هي التي ستتيح لك التحرك على الرقعة.**
- **اللعبة تعتمد بالكامل على سهولة التصميم، يمكنك طباعته أو قصه واستخدام المغناطيس مثلاً لوضع القطع.**
- **القطع الموجودة على الرقعة أمامك لن تقوم بطباعتها، بل ستقوم بطباعة القطع المخصصة للعب فقط.**

كما ذكرت، اللعبة مجانية تماماً ولا تحتاج إلى أدوات أو أموال لشرائها. لقد قمت بتصميمها، ويمكنك طباعتها من هذا الكتاب والبدء باللعب مباشرة.

لقد تركت لك حرية تصميم هيكل اللعبة على أرض الواقع وفقاً لإمكاناتك، ولكن في نهاية الكتاب ستجد كل التفاصيل بجودة أعلى وأكثر وضوحاً. ببساطة، يمكنك طباعة الرقعة والقطع.

خريطة الرقعة – تقسيم المناطق

تتكوّن رقعة Dravakron
من 192 مربعًا (16 عرض × 12 طول)،
وهي مصممة بعناية لتعكس نظامًا استراتيجيًا
متوازنًا.

اللاعب الأحمر: "دراكزيث" (Draxeth)





قطعة الرقعة

قطعة اللعب

- "دراك" (**Drax**): يدل على القوة النارية والطاقة التنينية والاندفاع.

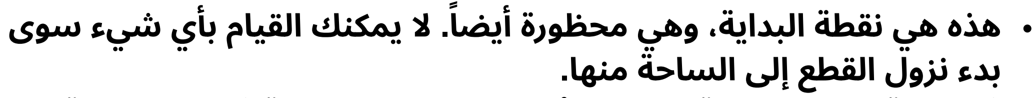
"زيث" (**Xeth**): يحمل دلالة حادة تعكس السرعة، النبض، والانفجارات المفاجئة.

منطقة دراكزيث

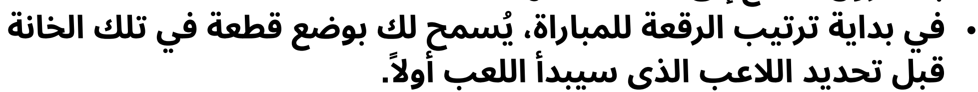


في الخانات الفارغة، يمكنك وضع قطعك الخاصة،
وتعتبر تلك المناطق الخمس محظورة ولا تدخل ضمن
اللعبة أثناء المعركة. بمعنى آخر، لا يمكنك الوقوف عليها
أو القيام بأي حركة. إنها مخصصة فقط لحفظ قطعك.





- هذه هي نقطة البداية، وهي محظورة أيضاً. لا يمكنك القيام بأي شيء سوى بدء نزول القطع إلى الساحة منها.



- في بداية ترتيب الرقعة للمباراة، يُسمح لك بوضع قطعة في تلك الخانة قبل تحديد اللاعب الذي سيبدأ اللعب أولاً.
- لا يمكنك البدء في أي حركة داخل الساحة قبل النزول من هذه الخانة أو المربع. يمكنك اختيار أي قطعة من القطع الخمس لتكون هي البداية. ما يهم هو أن هذا المربع هو نقطة دخولك إلى الساحة.
- بعد ذلك، إذا كنت ترغب في وضع قطعة أخرى، تُحسب تلك الحركة، أي يُعتبر دوراً.
- لا يمكنك العودة إلى هذا المربع بعد نزول القطعة. يجب عليك التحرك، ولا يمكنك العودة والوقوف على هذا المربع. وإذا بقيت واقفاً في هذا المربع وقررت إضافة قطعة أخرى، أي دور آخر، ستقوم بعملية الدمج (سأشرح عملية الدمج لاحقاً).
- يمكنك اختيار أي قطعة من بين الخمسة مربعات للعب بها. لا يوجد ترتيب محدد لاختيار القطعة التي ستلعب بها.

اللاعب الأسود: "نيروفاكس" (Nerovax)



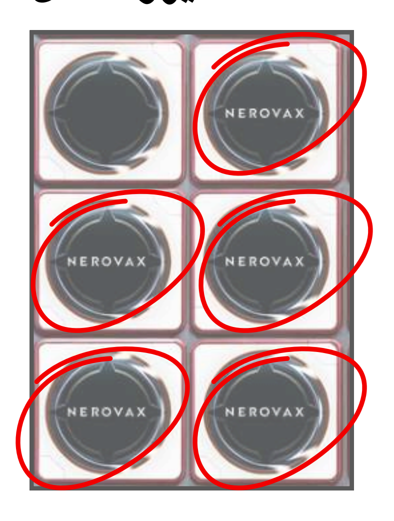
قطعة الرقعة



قطعة اللعب

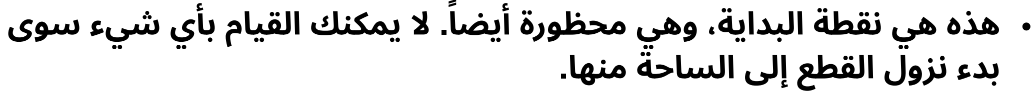
- "نيرو" (Nero): تعني الظلام أو السواد الحارق في لغات خيالية وأساطير قديمة
- "فاكس" (Vax): ترمز للقوة المخفية أو التأثير السام/المُربك

منطقة نيروفاكس

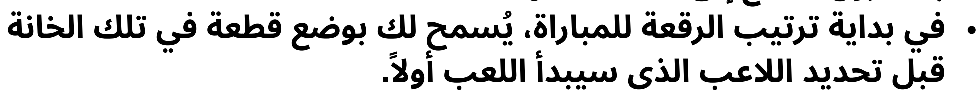


في الخانات الفارغة، يمكنك وضع قطعك الخاصة،
وتعتبر تلك المناطق الخمس محظورة ولا تدخل ضمن
اللعبة أثناء المعركة. بمعنى آخر، لا يمكنك الوقوف عليها
أو القيام بأي حركة. إنها مخصصة فقط لحفظ قطعك.





- هذه هي نقطة البداية، وهي محظورة أيضاً. لا يمكنك القيام بأي شيء سوى بدء نزول القطع إلى الساحة منها.

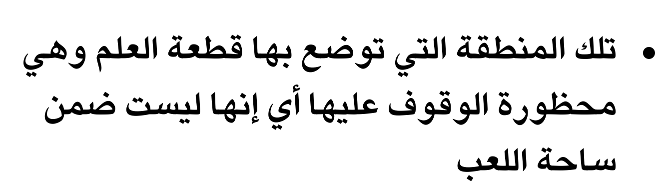


- في بداية ترتيب الرقعة للمباراة، يُسمح لك بوضع قطعة في تلك الخانة قبل تحديد اللاعب الذي سيبدأ اللعب أولاً.
- لا يمكنك البدء في أي حركة داخل الساحة قبل النزول من هذه الخانة أو المربع. يمكنك اختيار أي قطعة من القطع الخمس لتكون هي البداية. ما يهم هو أن هذا المربع هو نقطة دخولك إلى الساحة.
- بعد ذلك، إذا كنت ترغب في وضع قطعة أخرى، تُحسب تلك الحركة، أي يُعتبر دوراً.
- لا يمكنك العودة إلى هذا المربع بعد نزول القطعة. يجب عليك التحرك، ولا يمكنك العودة والوقوف على هذا المربع. وإذا بقيت واقفاً في هذا المربع وقررت إضافة قطعة أخرى، أي دور آخر، ستقوم بعملية الدمج (سأشرح عملية الدمج لاحقاً).
- يمكنك اختيار أي قطعة من بين الخمسة مربعات للعب بها. لا يوجد ترتيب محدد لاختيار القطعة التي ستلعب بها.

العلم



علم الرقعة الأسود



- تلك المنطقة التي توضع بها قطعة العلم وهي محظورة الوقوف عليها أي إنها ليست ضمن ساحة اللعب



علم الرقعة الأحمر



العلم (قطعة اللعب)

- هذه هي القطعة التي ستلعب بها على الرقعة.



العلم (قطعة اللعب)

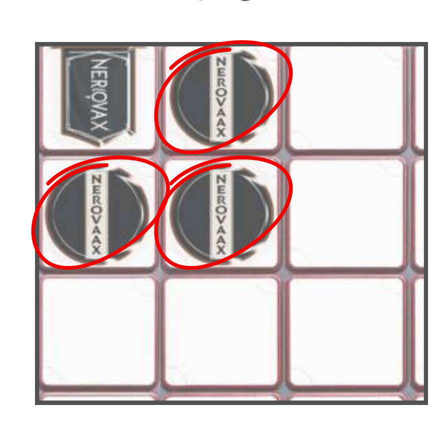


المنطقة المحيطة بالعلم

- تلك الدائرة تمثل الشكل الذي يتكون من ثلاثة مربعات تحيط بالعلم، ويمكنك الوقوف عليها إذا كنت ترغب في الحصول على العلم أو استقباله.

المنطقة المحيطة بالعلم

- الشكل على الرقعة



- إذا قمت بالوقوف على أحد تلك المناطق فأنت ستحصل على العلم، بالطبع إذا كان هناك

- الشكل على الرقعة





منطقة الأسلحة "Vorthenax"

- "Vorth": مستمدة من كلمات مثل "Fort" أو "Forge" أو "Vault"، والتي تعني الحصن أو المخزن أو ورشة الأسلحة.
- "enax": مستوحاة من أسماء مثل "Kronax" أو "Drexan"، وتبعث على الإيحاء بالقوة القصوى أو الشيء النهائي.

- هذه هي منطقة الأسلحة، حيث يمكنك العثور على أسلحة يمكنك استخدامها خلال المباراة.



- إذا وقفت على أحد المربعات الستة، يمكنك أخذ السلاح الموجود أمامك، إذا كان هناك سلاح بالطبع.
- يُسمح بالقتال في هذه المنطقة، حيث يمكن القتال والتحرك والوقوف على أي من تلك المربعات الستة.
- بمجرد وقوفك على أي مربع من هذه المربعات، تُحتسب نقلة أو دورك، وببساطة يمكنك أخذ السلاح ووضعه فوق رأسك(رأس القطعة التي تلعب بها).



- تلك المنطقة التي تتكون من ستة مربعات محظورة لا تُجرى فيها أي عمليات، فهي مجرد مخزن للأسلحة، ولا يمكن الوقوف عليها أو المرور من فوقها.



- لا يمكنك أخذ السلاح من هنا، بل يجب أن يكون ذلك من المنطقة المحددة، أي من المربعات الستة فقط.

البوابات الزمنية

Dravagate – درافا-غيت

النوع: تقنية تنقلك عبر بوابات خفية في رقعة Dravakron

داخل الرقعة، هناك مربعات خاصة تُعرف ببوابات درافا. تُعتبر هذه البوابات نقاط انتقال محفورة في البنية الطاقية لعالم Dravakron. عند دخول قطعة إلى أحد هذه المربعات، يتم تفعيل تقنية Dravagate تلقائيًا، مما يؤدي إلى نقل القطعة على الفور إلى بوابة مقابلة في موقع آخر من الرقعة.







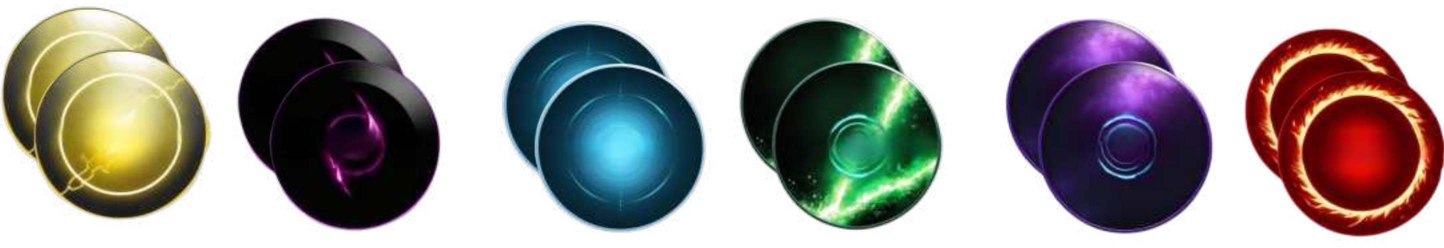






أشكال البوابات

- **توجد 6 بوابات فقط في الرقعة، مقسمة بالتساوي.**
- **ببساطة، يمكنك استخدام أي من هذه البوابات.**

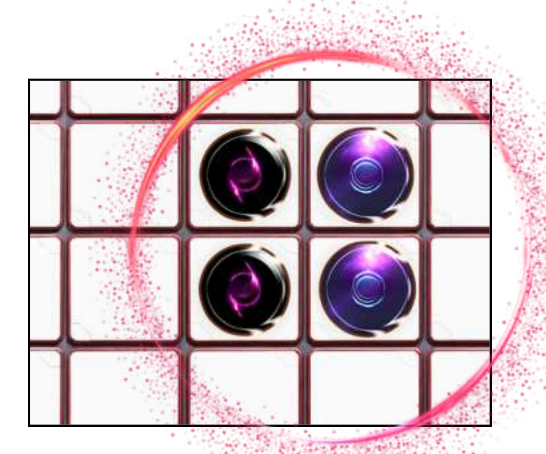






الأشكال المقابلة للبوابة

- **الأشكال التي تقابل البوابة أو نهاية البوابة هي الدوائر التي تنتقل إليها، حيث يتشابه كل لون مع لون البوابة، لكن بدون الكتابة.**
- **عندما تصل إلى تلك النقاط، لا يمكنك العودة إلا من خلال نفس البوابة، ولا يوجد حد لاستخدام البوابات.**



كل بوابة تضم نقطتين، وكلاعب، يمكنك اختيار مكان هبوطك.

تعتبر مناطق الهبوط مناطق آمنة داخل اللعبة، حيث لا يُسمح بأي شكل من أشكال الهجوم أو المواجهة فيها.

بمعنى آخر، تعمل هذه المناطق كحصون مؤقتة لا يمكن الاعتداء فيها على المنافسين.

ومع ذلك، هناك طريقة واحدة فقط لإقصاء خصمك، وهي من خلال البوابة الرئيسية – وسيتم توضيح هذه الآلية بالتفصيل في الصفحات القادمة.

طريقة اللعب وشرح القواعد

شرح قواعد اللعبة بالكامل بالتفاصيل

📘 تنويه مهم في نهاية الكتاب
في نهاية هذا الكتاب، ستجد فصلًا خاصًا يحتوي على مجموعة من القواعد المهمة. لم أقم بذكر هذه القواعد مبكرًا لأنها تتعلق بـ مواقف نادرة الحدوث — لكنها ستحدث لا محالة مع مرور الوقت وتقدّمك في اللعب، ولهذا وضعتها في النهاية.
🧠 لماذا في النهاية؟
لأن هدفي هو أن تبدأ أولًا بفهم الأساسيات الجوهرية، وهي:

- 🟢 نظام الحركة
- 🟢 آلية الاستلام والحصول على السلاح او العلم وطرق الارسال والتبادل
- 🟢 طرق الفوز، بما في ذلك أسلوب القتل في اللعبة

وبعد إتقانك لهذه القواعد الأساسية، ستكون مستعدًا تمامًا للتعامل مع تلك الاستثناءات الدقيقة التي تظهر في المواقف المتقدمة.
⚠️ أمثلة على ما ينتظرك في هذا الفصل:

- استثناء في قاعدة سلاح التجميد
- استثناءات في رمي العلم أو تبادل/إرسال الأسلحة
- أماكن على الرقعة لا يُسمح فيها بتنفيذ بعض الأوامر رغم أنك قد تظن أنها ممكنة

كلها قواعد دقيقة ومهمة، لكنها لا تأخذ مكانها المنطقي إلا بعد أن تفهم البنية الأساسية للعبة.

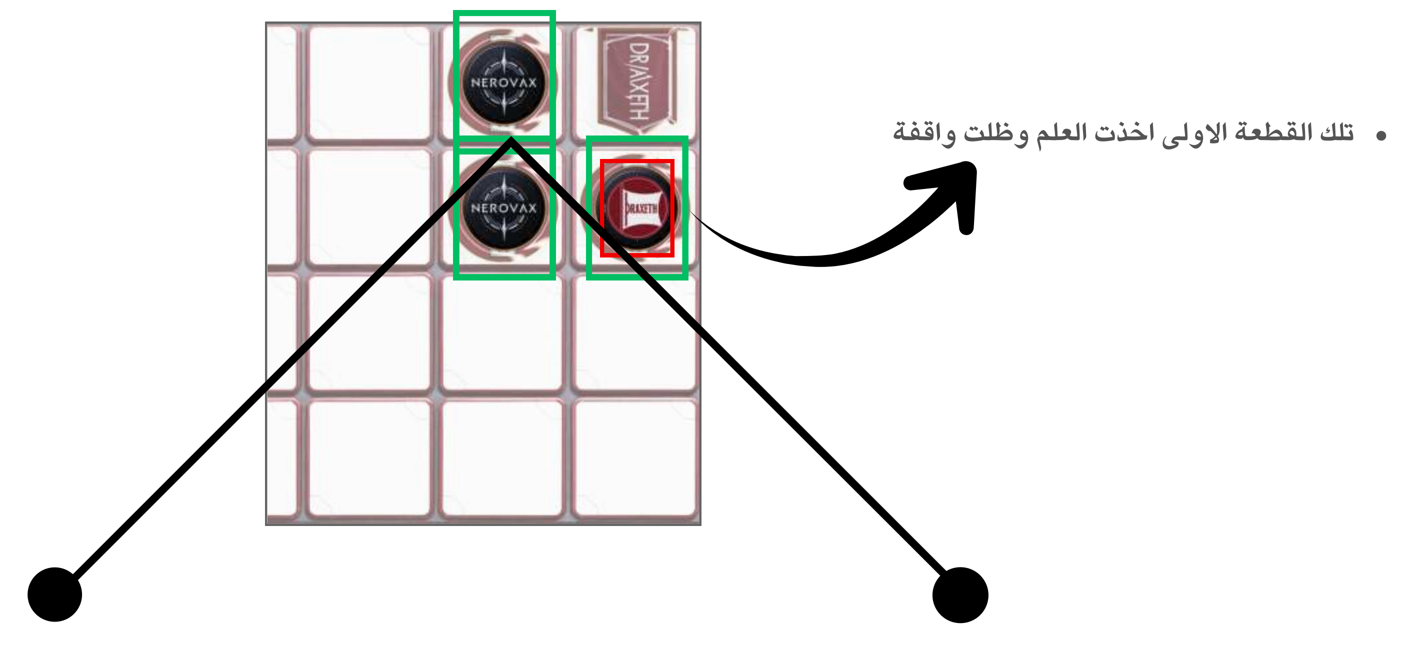
القواعد وكيفية لعب اللعبة

أولاً، يجب أن أوضح لك أن هناك أربع طرق لتحقيق الفوز في المباراة، ولا يوجد خيار للتعادل.

- الطريقة الأولى: ببساطة، عليك التوجه والاستيلاء على علم خصمك ونقله إلى منطقتك الخاصة (منطقة العلم الخاصة بك). بمجرد أن تقف على أحد المربعات الثلاث المجاورة للعلم (في منطقتك) وأنت تحمل علم خصمك، ستصبح الفائز.

الطريقة الثانية

- تتمثل هذه الطريقة في إحاطة أو محاصرة منطقة العلم الخاصة بخصمك باستخدام ثلاث قطع. عليك أن تقف على المربعات الثلاثة التي تحيط بالعلم الخاص بخصمك، ويجب أن يكون العلم موجودًا هناك. (أعلم بالطبع أنه عندما تقف أول قطعة لك على المربع المحيط بالعلم، ستتمكن من أخذ العلم). ولكن إذا استطعت وضع قطعتين بجانب الأولى، ستفوز بالمباراة. (انظر إلى الصورة لتفهم بشكل أفضل).



- ثم وصلت القطعة الثانية

- ثم وصلت القطعة الثالثة، وفي هذه الحالة، يكون اللاعب الأسود هو الفائز بالمباراة لأنه قد حاصر الخصم.

الطريقة الثالثة: القضاء على آخر قطعة لخصمك

- لنفترض أنك تمتلك الآن ثلاث قطع في اللعبة بينما خصمك لديه قطعة واحدة فقط. إذا استطعت القضاء على تلك القطعة، فأنت الفائز.
- مثال آخر هو استخدام سلاح التجميد: إذا كان لدى خصمك قطعتان وقمت بتجميد واحدة منهما، ثم قضيت على الأخرى، فأنت الفائز، لأن خصمك لن يكون لديه أي قطعة قادرة على إحياء القطعة المجمدة.

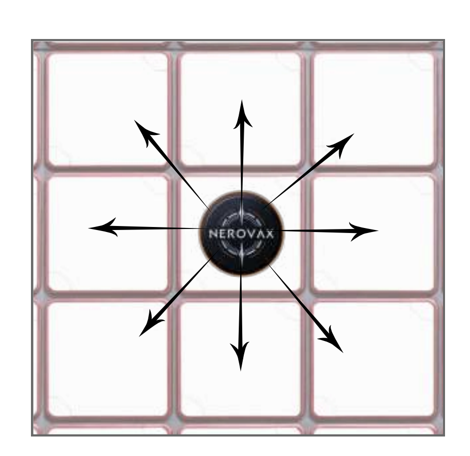
الطريقة الرابعة: استخدام الوقت

- يمكنك أنت وخصمك تحديد وقت معين، حيث من ينتهي وقته أولاً يخسر (مثل لعبة الشطرنج). ببساطة، يمكنك البدء باللعبة مع تحديد وقت إذا رغبت، مع الاعتماد على الطرق الأربعة للفوز.

كيف يمكنك التحرك؟

قواعد الحركة أو الدور

- اللعبة تعتمد بالكامل على حركة واحدة فقط؛ يمكنك التحرك في أي اتجاه تريده، لكن يُسمح لك بحركة واحدة فقط لا أكثر.
- على سبيل المثال، إذا كنت ترغب في إضافة قطعة إلى اللعبة، يجب عليك أخذها من منطقتك الخاصة (المربعات الخمسة التي تحتوي على القطع أو المنزل) ووضعها في مربع الإنزال، وستُعتبر هذه الحركة كدور لك.
- إذا كنت ترغب في استخدام سلاح، فإن ذلك يُحتسب أيضًا كدور.
- استخدام بوابة زمنية يُعتبر حركة كذلك.
- في كل دور، لديك حركة واحدة فقط، وعليك التفكير بدقة لتحديدها.
- حتى تفعيل تقنية الدمج تُعتبر حركة، وعند استخدامها تُحتسب كدور، ويمكنك التحرك بها في الدور التالي.



- نظام حركة القطع هو مربع واحد فقط، إلا في حال استخدمت سلاح التنقل أو في حالة الدمج. حيث ستتيح لك حالة الدمج التحرك مربعين، ولكن بشكل علامة زائد، مما يعني أنه يمكنك التحرك أفقيًا، عموديًا، وقطريًا في أي اتجاه تريده باستخدام القطعة الواحدة .



قاعدة ثابتة

- يمكنك حمل شيء واحد فقط فوق رأسك أو على القطعة بشكل عام، ولا يمكنك التحرك إلا بشيء واحد.
- تحمل قطعة خاصة بك (تقنية الدمج).
- يمكنك حمل علم واحد، سواء كان علمك أو علم خصمك.
- يمكنك حمل سلاح واحد فقط.

- ملحوظة: في التصميم، ستكون قطع الأسلحة أصغر من قطع اللعب، وكذلك قطعة العلم ستكون أصغر لتتمكن من تمييز قطعتك عن قطعة خصمك. فقط قطعتك هي التي ستظل بنفس الحجم، وستكون واضحة ببساطة بسبب سمك القطعة المركبة.

تقنية الدمج

Dravacomb – درافا-كومب

الاسم يتكون من كلمتين:

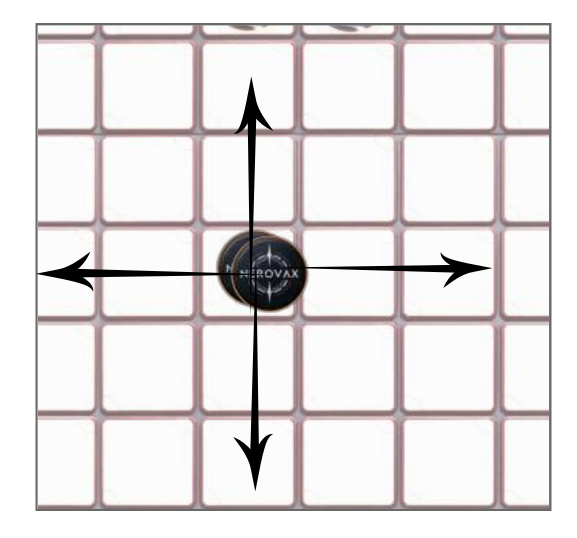
1. Drava – مأخوذة من اسم اللعبة Dravakron، مما يربط الميزة مباشرةً بعالمها الفريد.
2. 🔸 Drava هنا تمثل "قوة" أو "جوهر" أو "روح اللعبة".
3. Comb – اختصار لكلمة Combine بالإنجليزية، وتعني: دمج – توحيد – اتحاد شيئين في واحد.



ما هي تقنية الدمج أو أسلوب الدمج؟

ببساطة، هو أسلوب يتيح لك دمج قطعتين من قطعك في أي وقت، مما يجعلها متحدة كقطعة واحدة فوق الأخرى.

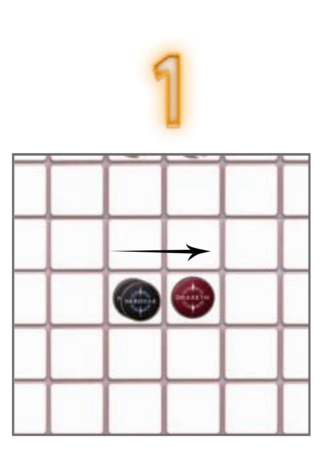
تذكر أن هذه تحسب كخطوة، أي دور لك، وفك الدمج يُحتسب أيضاً كخطوة، أي دور لك أيضاً.
هذا الأسلوب يُستخدم عندما تكون القطعة في مربع مجاور لك فقط؛ يجب أن تكون قريبة منك.



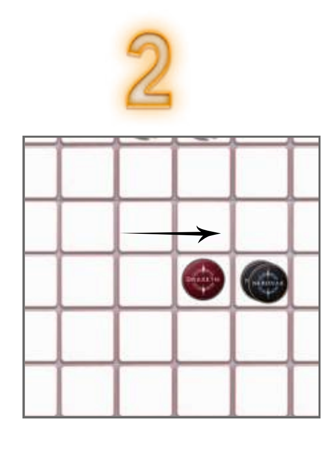
عندما تدمج قطعتين أو تستخدم تقنية "الدرافا كومب"، ستتمكن من التحرك خطوتين في كل دور، ولكن في اتجاه أفقي أو عمودي فقط.

ملحوظة: يجب عليك أن تتحرك خطوتين وأنت في وضعية الدمج، لا يمكنك أن تتحرك حركة واحدة.

1



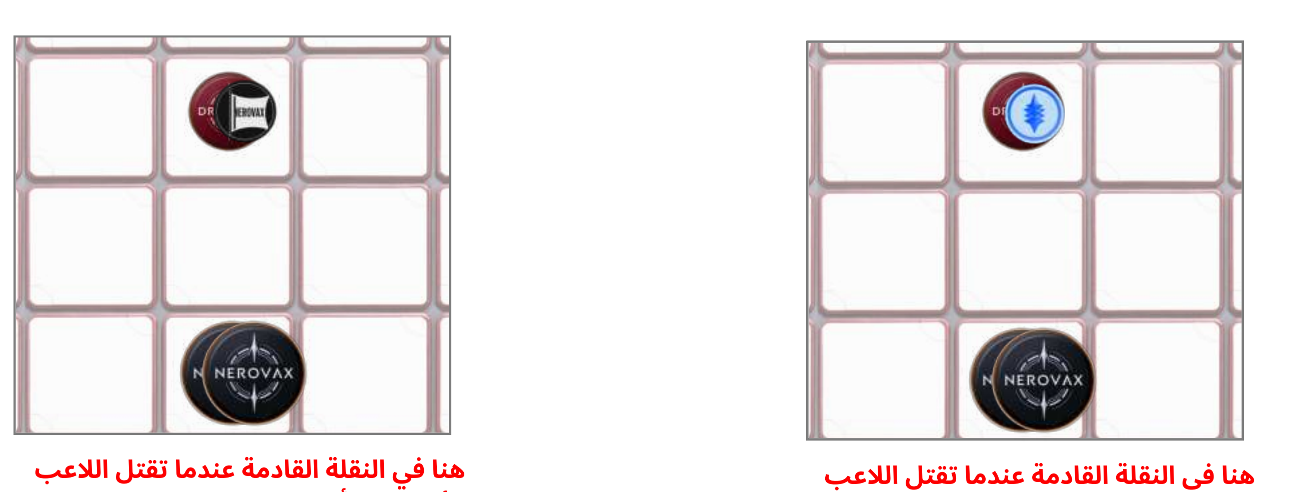
2



ملحوظة: يمكنك القفز فوق أي قطعة أو علم موجود في نفس الخط الأفقي أو العمودي بشكل عادي، لأنك تمر بمربعين. لكن إذا كانت قطعة خصمك على المربع الثاني الذي ستقفز إليه، فهذا يعني أنك ستقوم بقتلها. أما إذا كانت في طريقك وعلى المربع الأول، فلا يمكنك قتلها بل يمكنك القفز فوقها فقط.

ما هو الممنوع في تقنية الدمج؟

1 - لا يمكنك حمل أي شيء على رأس خصمك عندما تقتله . هناك قاعدة ثابتة في اللعبة تمنعك من حمل أكثر من شيء واحد على الرأس. لذا، فأنت ممنوع من حمل أي سلاح أو علم طالما أنك في وضع الدمج. إذا قمت بقتل خصمك، فلا يمكنك انتزاع أو الحصول على أي شيء كان بحوزته، مثل السلاح أو العلم. كل ما كان يمتلكه يعود إلى مكانه الأصلي على الرقعة، وهذه حالة من الحالات التي يعود فيها العلم إلى موقعه الأصلي.

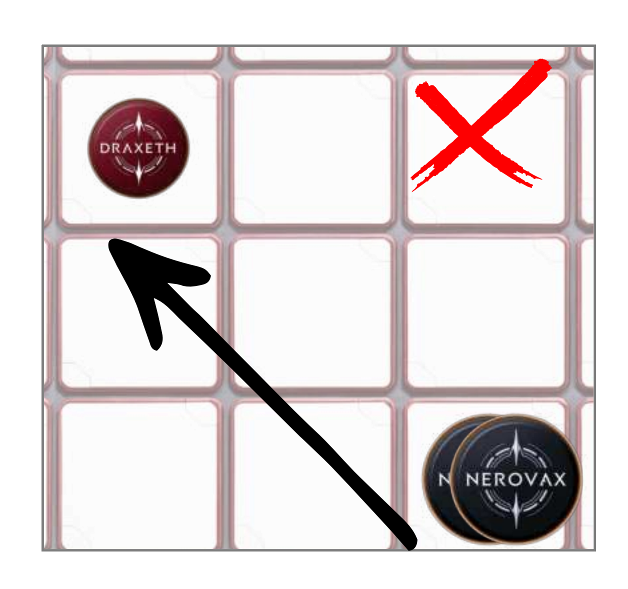


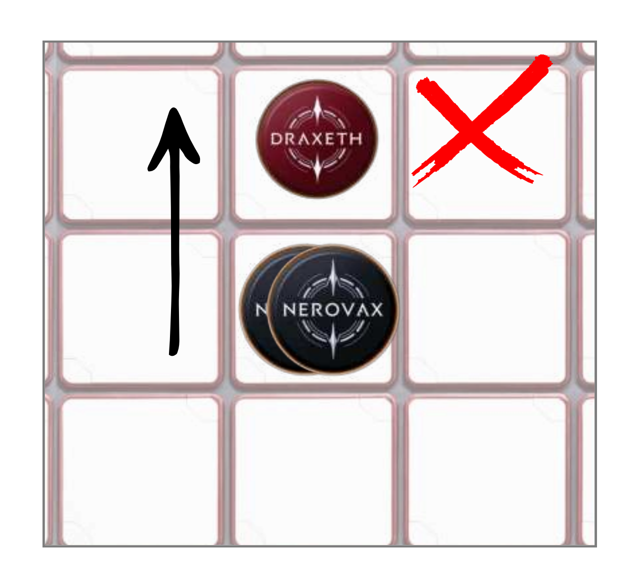
هنا في النقلة القادمة عندما تقتل اللاعب الأحمر لن تأخذ منه السلاح.

هنا في النقلة القادمة عندما تقتل اللاعب الأحمر لن تأخذ منه العلم بل سيعود إلى موقعه الأصلي في الرقعة

2 - ممنوع القتل بالزاوية

لا يمكن قتل أي قطعة بشكل قطري، وهذا أمر طبيعي ضمن نظام حركة قطع الدمج. إذا كانت القطعة لا تتحرك قطرياً، فلا يمكنها أن تقتل أو تأكل القطع بشكل قطري. كما أنه لا يمكنك حتى قتل خصم بجانبك، أي في المربع المجاور لك، لأن نظام الحركة يجب أن يكون مربعين.





تقنية الدمج – ملاحظات مهمة

1. لا تفترض أنك محمي بتقنية الدمج!

احذر، يمكن لخصمك قتلك بشكل طبيعي إذا كان في مربع مجاور، أو إذا استخدم سلاحًا.

تقنية الدمج لا توفر أي نوع من الحماية، وعند تعرضك للقتل، القطعتان المدمجتان تعودان إلى المنزل، تمامًا كما لو كانت قطعة عادية.

2. حرية المرور فوق العناصر أثناء الدمج:

طالما تتحرك خطوتين كاملتين، يمكنك المرور فوق أي عنصر على الرقعة، مثل:

- **البوابات الزمنية الرئيسية**
- **نقاط النزول من البوابات الزمنية**

لكن تذكّر:

لا يمكنك التوقف على هذه العناصر، وإنما تمر من فوقها فقط.

وبشكل خاص، دخول منطقة النزول من البوابات الزمنية لا يتم إلا عبر البوابة الرئيسية، فهذه قاعدة أساسية تتعلق بالحصون ولا تخضع لتقنية الدمج.

3. الحركة أثناء الدمج إجبارية بخطوتين:

عندما تكون في وضع الدمج، يجب أن تتحرك مربعين كاملين بشكل إجباري.

- **لا يُسمح بالحركة خطوة واحدة فقط.**
- **يجب أن تكون الحركة أفقية أو عمودية فقط (لا يسمح بالحركة القطرية).**
- **هذا يعني أنه إذا كان هناك خصم على مربع مجاور لك مباشرة، لا يمكنك قتله أثناء الدمج، لأنك مجبر على تجاوز هذا المربع والتحرك مربعين.**

ما هي تقنية الدمج؟

تقنية الدمج هي واحدة من أقوى الأدوات الاستراتيجية في اللعبة.

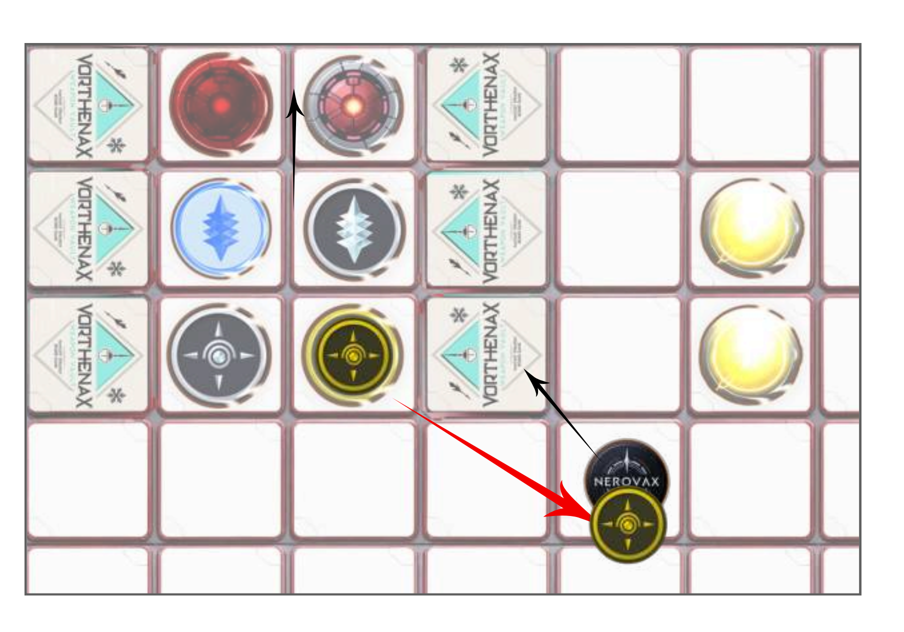
تمكّنك من دمج قطعتين والتحرك بهما كوحدة واحدة، مما يجعلها أسرع وسيلة للانتشار على الرقعة.

لكن لا تنسَ:

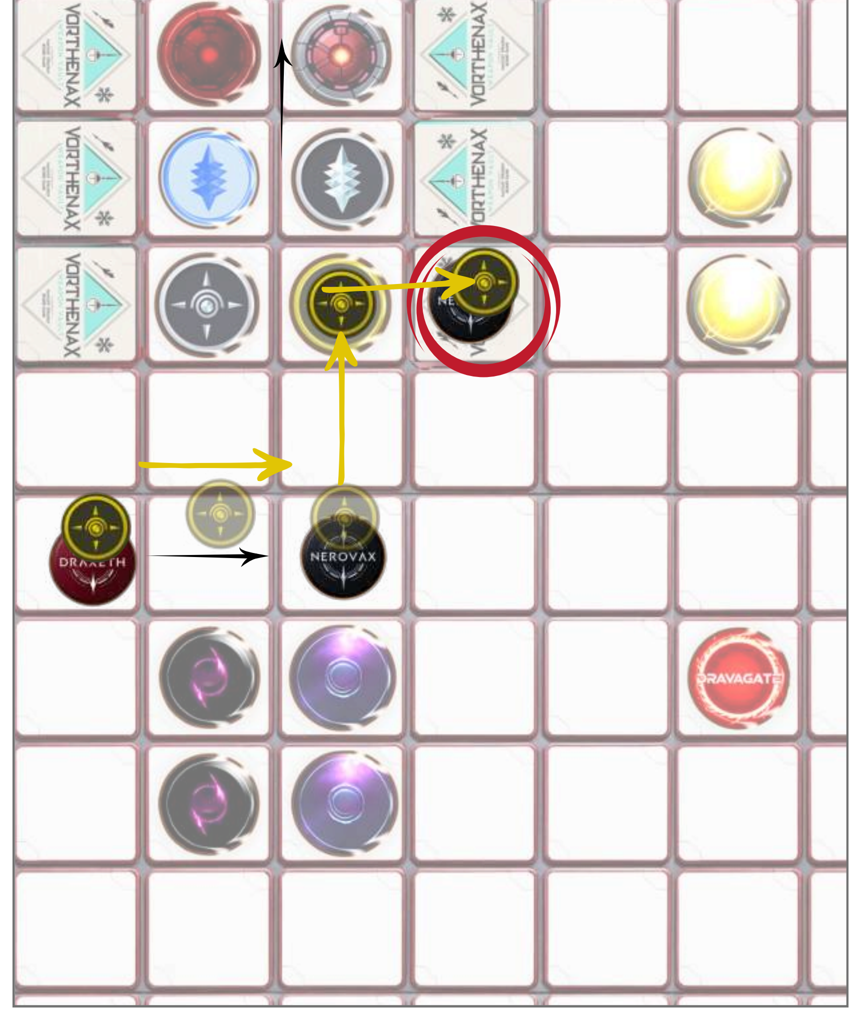
رغم قوتها وانتشارها السريع، لا توفر هذه التقنية أي حصانة من القتل، لذا استخدمها بذكاء وفي الوقت المناسب.

كيف تحصل على العلم أو السلاح؟

- توجد مربعات جانبية لكل قسم في الرقعة، مما يتيح لك امتلاك السلاح أو العلم كما تم شرحه. ولكن لتوضيح الصورة، سأقدم لك هذا الشرح المبسط.

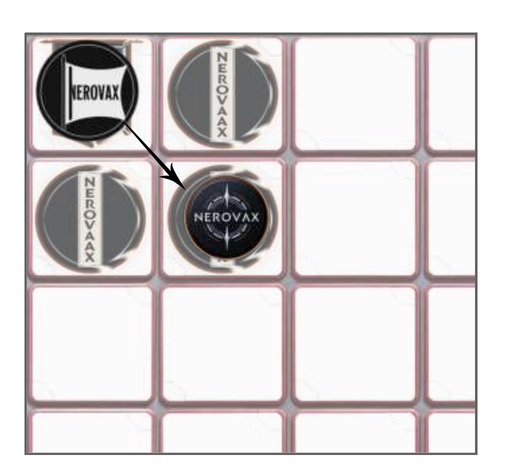


- أنت الآن في هذا المربع وترغب في استلام هذا السلاح. كل ما عليك فعله هو الانتقال إلى هذا المربع في الدور الحالي أو الدور القادم، ثم تأخذ السلاح من المخزن وتضعه فوق رأسك مباشرة. في الخطوة التالية، يمكنك استخدامه أو التحرك به، لكن في الوقت الحالي، عليك فقط استلام السلاح ولا شيء أكثر.



- لنفترض أنك واقف هنا في مربع استلام سلاح من بين الـ 6 مربعات المخصصة لذلك، وحدثت معركة في منطقة أخرى على الرقعة. إذا كان الشخص الذي قُتِل أو سيتم قتله يحمل هذا السلاح، فإنه لن يعود إلى المخزن بل سيعود إليك مباشرة لأنك متواجد في مربع استلام السلاح. في هذه الحالة، لن تُحسب عليك أي نقلة لأنك كنت موجودًا بالفعل في ذلك المربع. وينطبق الأمر نفسه على العلم؛ فإذا كنت في مربع العلم وحدثت عملية قتل (مع مراعاة شروط الحالات التي يعود فيها العلم)، فإن العلم سيعود إليك دون أن تخسر أي نقلة لأنك بالفعل في هذا المكان.

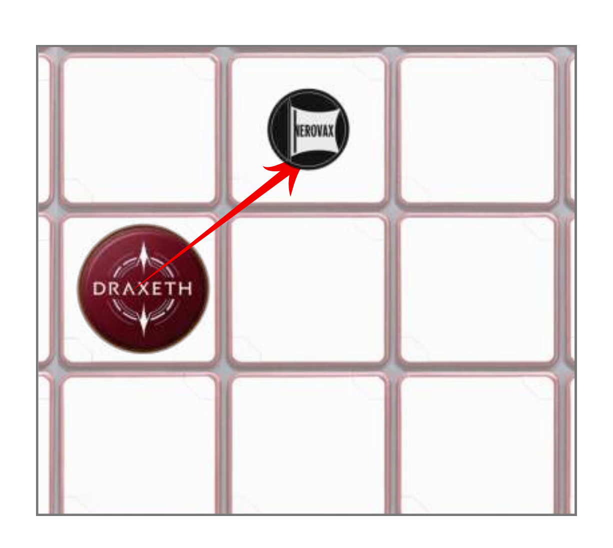
- عندما تقف على تلك المربعات الثلاث المحيطة بالعلم، ستحصل عليه. لا يمكنك إعادته إلى مكانه الأصلي إلا في بعض الحالات التي ستكتشفها وتفهمها مع الشرح. (وسأقوم بتفصيلها في النهاية كمراجعة لك.)



- أنت الآن في مربع من مربعات استلام العلم. بمجرد أن تقف على هذا المربع أو أي من المربعات الثلاثة، يتحول العلم إلى رأسك إذا كان موجودًا بالطبع،

قاعدة ثابتة (رمي العلم)

- إذا كنت ترغب في رمي العلم، يجب أن تدرك أنه لن يعود إلى موقعه الأصلي. عليك اختيار مربع لرمي العلم فيه، ويجب أن يكون مربعاً بجانبك وغير محظور. يمكنك أيضاً رمي العلم في البوابة الزمنية، ومن ثم تختار أي من المربعين سيستقر فيه، وسيتم احتساب هذه الحركة كنقلة واحدة.



- يمكن لأي شخص يقف على هذا المربع أن يلتقط العلم.

شرح بالتفصيل تقنية التنقل الأني عبر البوابات الزمنية

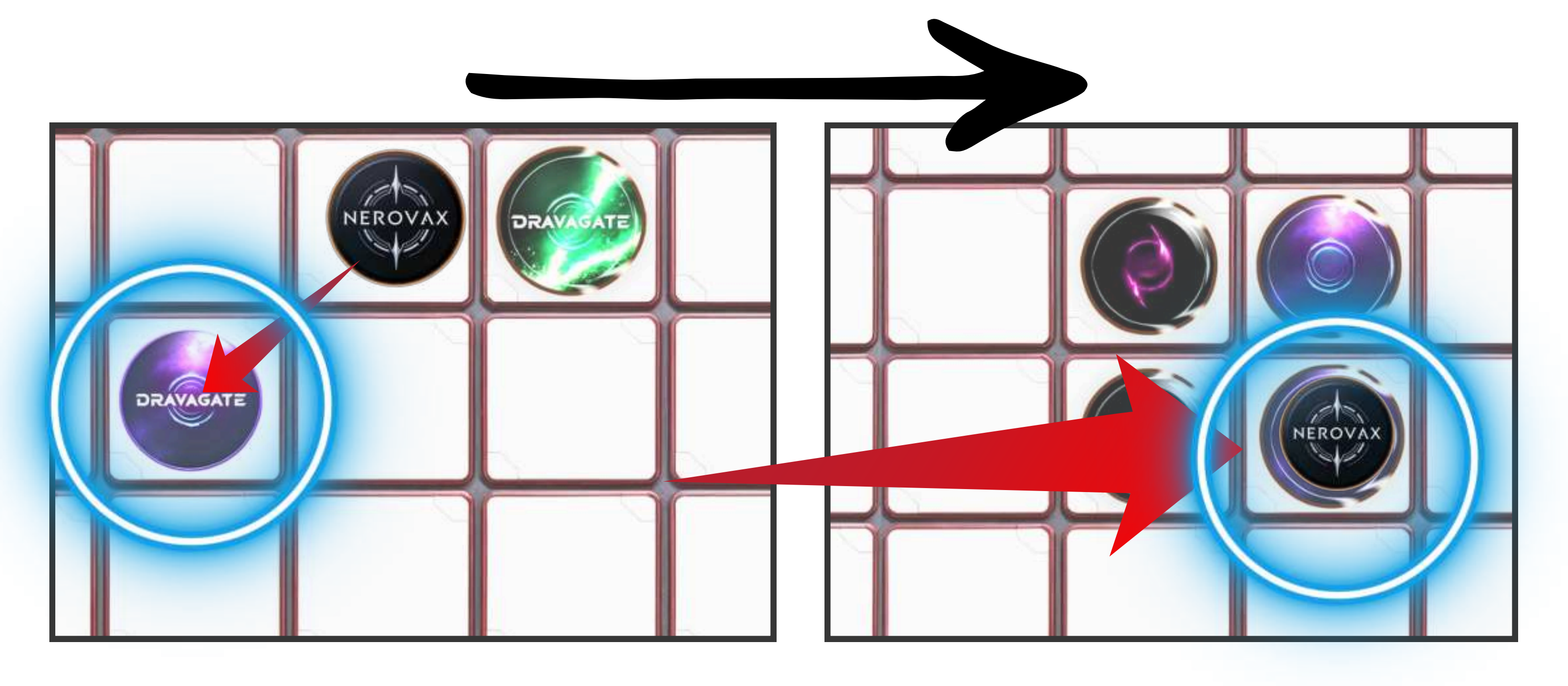
لديك 6 بوابات زمنية و12 مربعًا للانتقال
توجد ست بوابات زمنية كل منها تقابل 12 مربعًا يمكن للقطعة الانتقال إليها. تحتوي كل بوابة على مربعين فارغين تستقر فيهما القطعة بعد الانتقال.

ملاحظات هامة:

- يمكنك ارسال القطع، والأسلحة، والأعلام.
- يمكنك التنقل حتى لو كنت في حالة الدمج.
- لا يوجد حد معين لاستخدام البوابات، يمكنك استخدام أي من البوابات الست.
- تذكر أن كل بوابة لها وجه واحد، ولا يمكنك العودة منها إلا بالرجوع إلى الباب الأصلي مرة أخرى للانتقال مجددًا.

كيف تنتقل عبر البوابات ؟

ببساطة، عند توقفك على أي مربع يحمل مدخل البوابة، تنتقل مباشرة إلى نهاية البوابات المكونة من مربعين. يمكنك اختيار مكان هبوطك، وتذكر أن هذه تعتبر نقلة أو دورًا. في جوهر الأمر، تقف على البوابة وتنتقل، مما ينهي دورك ليبدأ دور خصمك أو اللاعب الآخر. (وتذكر أنه لا يمكنك تغيير مربع وقوفك في أي نقلة إلا إذا عدت مرة أخرى وانتقلت من جديد.)



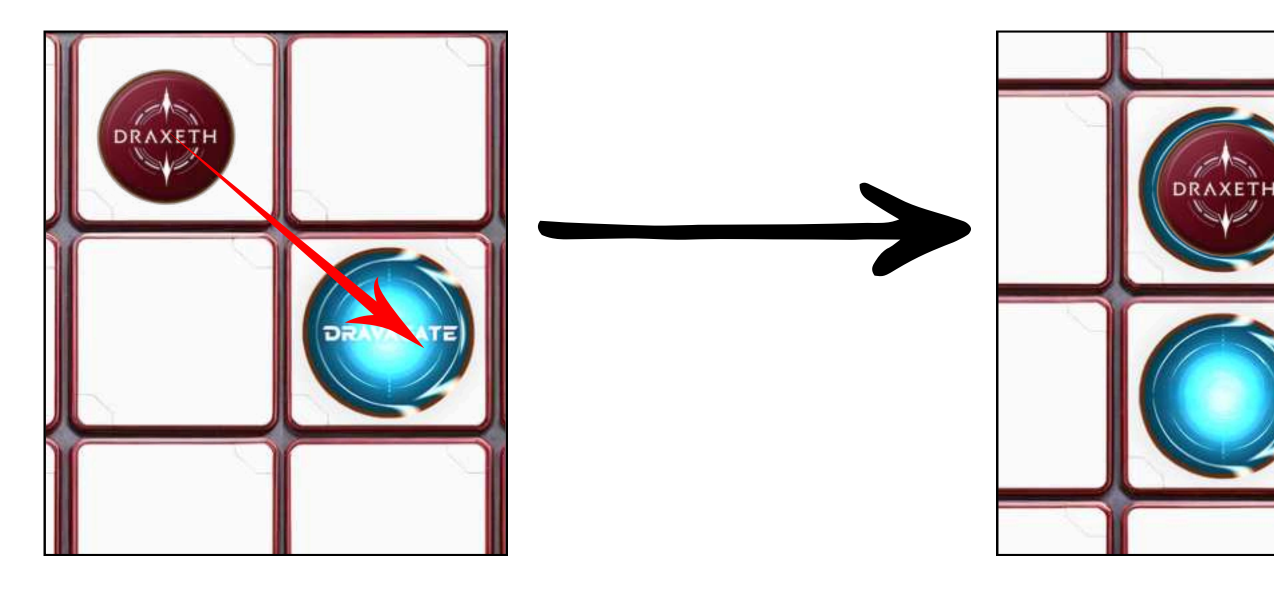
قواعد ثابتة ومهمة جداً (تخص البوابات الزمنية)

1 - لا يمكنك الوصول إلى تلك المناطق إلا من خلال البوابة الرئيسية. ببساطة، لا يمكنك وضع قطعة لك في تلك الأماكن إلا عن طريق الانتقال إليها من بوابتها الرئيسية (اللون المميز لكل بوابة).





2 - عند عبورك البوابة الزمنية واستقرارك في أحد المربعين، لا يمكنك الانتقال إلى المربع الآخر. يمكنك فقط الخروج إلى مربعات الرقعة. إذا كنت ترغب في العودة، يجب عليك التوجه إلى البوابة الرئيسية.





لا يمكنك الاعتماد على ميزة الحصن لتبقى محميًا في تلك النقاط طوال اللعبة. يمكنك بالتأكيد وضع القطعة في المكان الذي تريده، لكن في النهاية، إذا كان خصمك عازمًا على القضاء عليك، فسيذهب إلى البوابة الرئيسية لنفس النقاط التي تتواجد فيها، مما يجبرك على الخروج أو يقتلك.

⚠️ **منطقة النزول من البوابة الزمنية: منطقة محمية من القتال المباشر فقط (ويقصد بها المربعان اللذان تهبط فيهما أي قطعة عند استخدام بوابة زمنية)**

❌ **قاعدة عامة:**

يُمنع القتال المباشر ضد أي قطعة داخل مربعي النزول،
ولا يُسمح بالهجوم عليها من خارج المنطقة،
إلا في استثناءات واضحة ومحددة بالشروط التالية:

✅ **الحالات المسموح فيها باستهداف قطعة داخل مربعي النزول:**

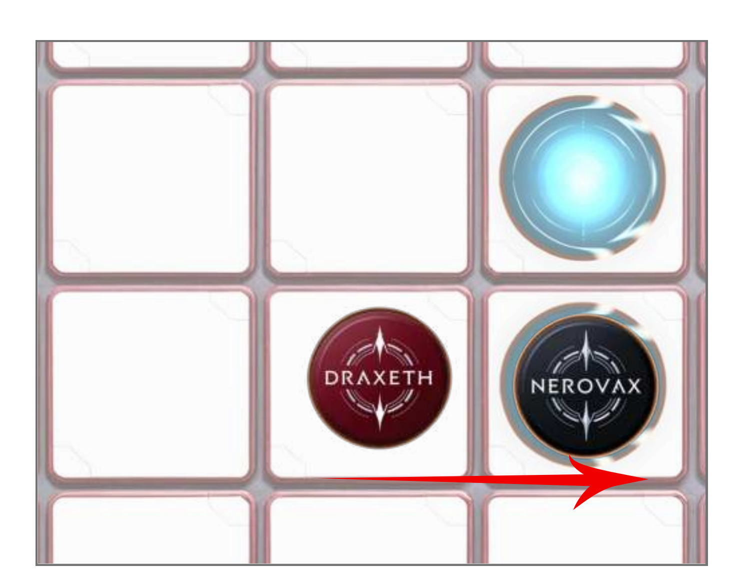
1. الهجوم المباشر من محيط البوابة الرئيسية:
إذا كنت تقف في أحد المربعات المحيطة مباشرة بالبوابة الزمنية الرئيسية،
وخصمك داخل أحد مربعي النزول الخاصين بتلك البوابة،
وكان الدور لك، يمكنك القفز على قطعة الخصم وقتلها مباشرة.

2. الهجوم بواسطة سلاح بعيد المدى (مثل القنبلة أو سلاح التجميد):
إذا كنت تمتلك سلاحًا (مثل قنبلة أو سلاح تجميد)،
وكان خصمك داخل مربعي النزول،
ويُوجد ضمن المدى المسموح للسلاح الذي تحمله،
فيمكنك ببساطة استهدافه من مكانك،
لأنك استوفيت شرطين أساسيين:

- ✅ **توافر المدى المسموح للسلاح.**
- ✅ **ووقوف الخصم داخل مربع من مربعي النزول.**

🔄 **أما في الاتجاه العكسي:**
إذا كنت أنت تقف خارج مربعي النزول، وخصمك داخل أحدهما،
فهو يحق له مهاجمتك مباشرة إذا كنت ضمن مدى هجومه،
حتى لو لم يكن يحمل سلاحًا، طالما قواعد المدى تسمح بذلك.

ببساطة، لا يستطيع اللاعب الأحمر القضاء على اللاعب الأسود لأنه يختبئ داخل الحصن المكون من مربعين. ولكن، يمكن للاعب الأسود في دوره أن يقضي على اللاعب الأحمر عن طريق القفز بشكل عادي، أو إذا كان يمتلك سلاحًا، فسيكون الأمر سهلاً للغاية.



مثال تطبيقي – الهجوم عبر البوابة الزمنية:

تخيّل أن خصمك يقف مستقراً على أحد مربعي الإنزال التابعين لـالبوابة الزرقاء. في المقابل، أنت تقف الآن عند النقطة الرئيسية لتلك البوابة على الجانب الآخر من الرقعة، والدور لك.

في هذه الحالة، لديك خيارات هجومية مباشرة:

- يمكنك الانتقال الفوري إلى موقعه وقتله مباشرة.
- أو يمكنك إلقاء قنبلة أو استخدام سلاح بعيد المدى لقتله من موقعك عند البوابة.

القتل والاستحواذ عند النزول من البوابة الزمنية

إذا قتلت خصمك داخل مربع النزول:

باستخدام القفز بقطعتك (**Jump Attack**):

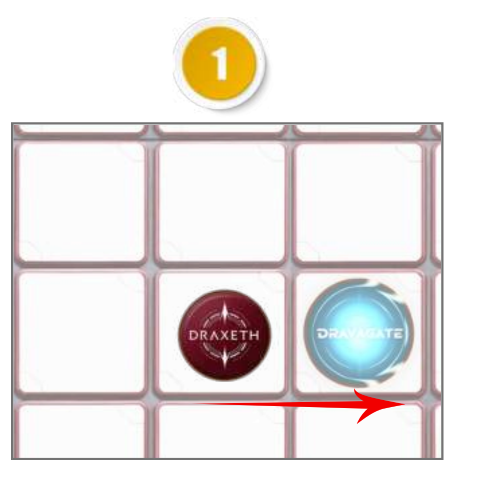
يمكنك الاستحواذ على ما كان يحمله على رأسه (سواء علم أو سلاح)،

لكن فقط إذا لم تكن تحمل أنت شيئًا على رأسك عند تنفيذ القفزة.

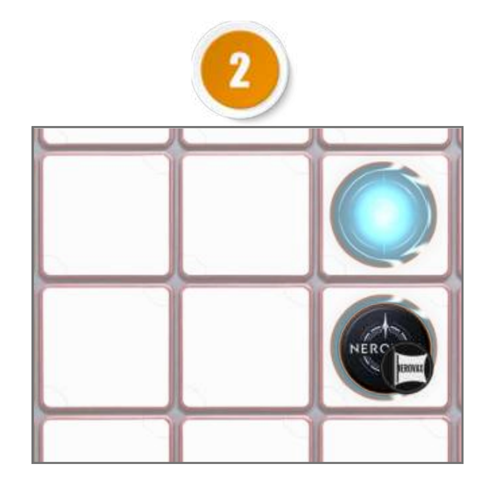
أما إذا استخدمت سلاحًا عن بُعد (مثل القنبلة أو سلاح التجميد):

لا يمكنك الاستحواذ على ما كان يحمله خصمك.

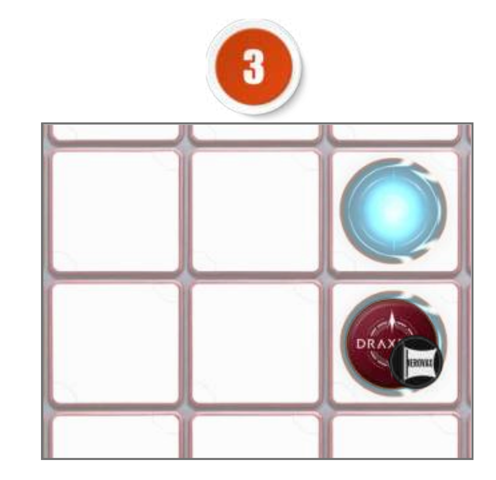
وبدلاً من ذلك، يعود العلم أو السلاح الذي كان على رأسه إلى موقعه الأصلي على الرقعة.



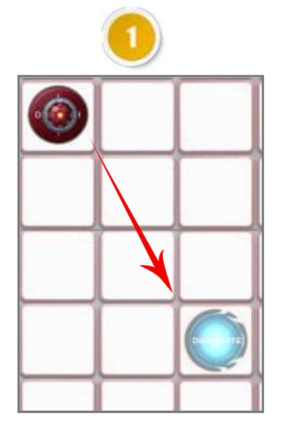
انت الان هنا عند البوابة الرئيسة

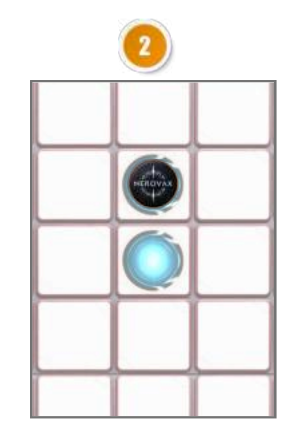


خصمك مستقر هنا في الجانب الاخر من البوابة اي نقاط الانتقال والدور الان لك



ببساطة تنتقل وتقتله وتأخذ مايملكه





يمكن للاعب الأحمر، ضمن المسافة المسموح بها لاستخدام القنبلة، أن يلقي القنبلة على اللاعب الأسود الذي يتواجد في أحد مربعي الهبوط من البوابة، مما يؤدي إلى القضاء عليه.

4 - لا يمكنك اجراء اي عملية تبادل او ارسال لقطعة معك تقف في الحصن (مربعات النزول من البوابات الزمنية) لكن يمكنك تبادل وارسال الاسلحة والاعلام مع قطعة لك تقف خارج تلك النقاط



في هذا الشكل
تقف قطعتان لك كل واحدة
على نقطة انزال لنفس
البوابة , لا يمكنك استبدال او
ارسال اي شيء بين قطعك



في هذا الشكل
تقف قطعتان لك كل واحدة
على نقطة انزال لبوابة
مختلفة , لا يمكنك استبدال
او ارسال اي شيء بين قطعك

في هذا الشكل
تقف قطعة في مربع خارج
منطقة النزول وقطعة في داخل
المنطقة يمكنك ارسال شيئ من
الداخل الى الخارج ولكن لا
يمكنك تبادل او استقبال اي
سلاح او علم من الخارج





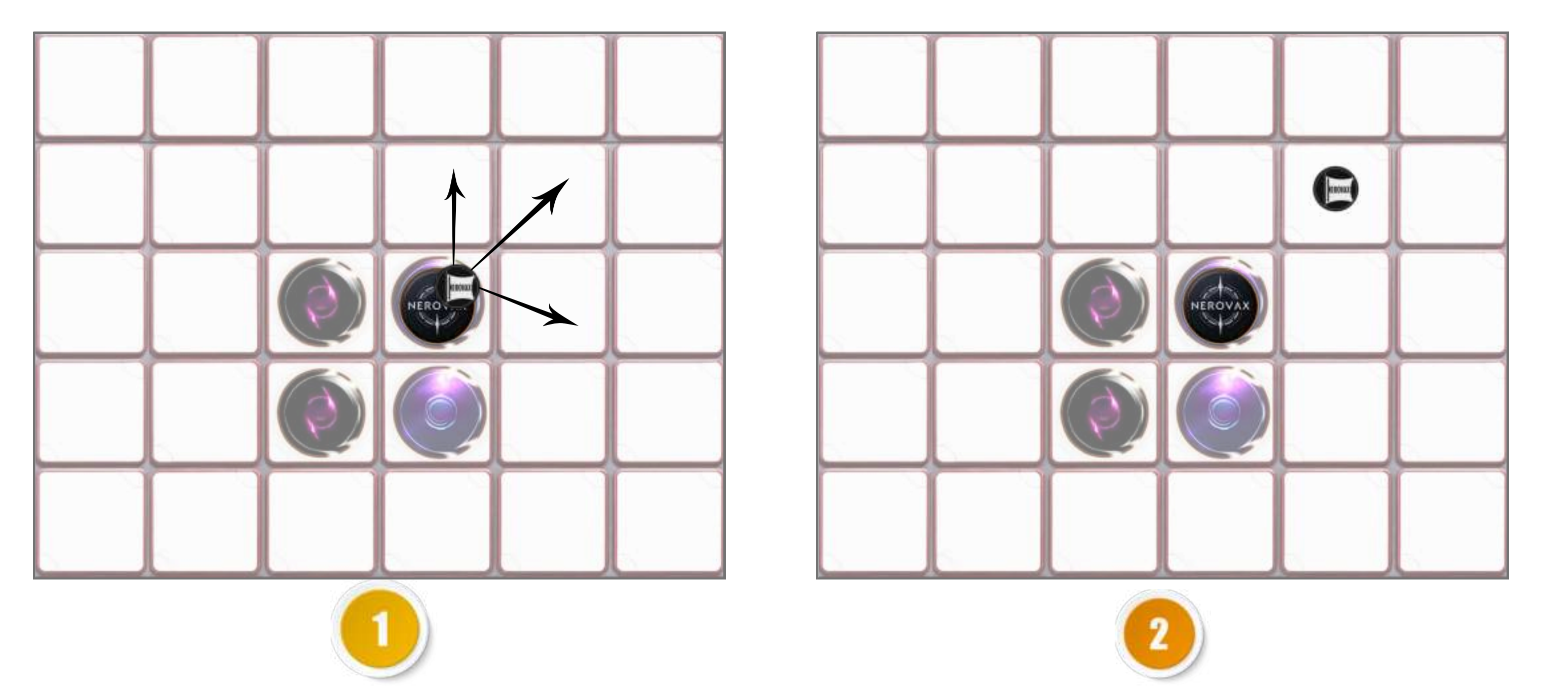
في هذا الشكل
قطعة لك في الخارج لا تستطيع ان ترسل
او تستبدل اي شيء مع قطعة في الداخل

ماذا يحدث إذا كنت ترغب في التخلص من سلاح أو علم أثناء وجودك في الحصن؟

إذا كنت داخل الحصن (في مربعات النزول من البوابات أو الوجه الآخر للبوابة) وترغب في التخلص من سلاح أو علم، فإليك ما تحتاج لمعرفته:

- إذا كان الأمر يتعلق بسلاح، فهناك قاعدة تنص على أنك لا تستطيع رميه على أرض الرقعة، بل سيعود إلى موقعه في مخزن الأسلحة.
- أما بالنسبة للعَلَم، يجب عليك تحديد مربع محيط بك واختيار رميه فيه.

تذكر أن هذه الحركة ستعتبر نقلة، مما يعني أنها ستحتسب كدور لك.



في هذا الشكل، أنت الآن داخل الحصن وتريد أن تترك هذا العلم مثلاً لتأتي قطعة أخرى من قطعك وتلتقطها. وأنت مثلاً لا تريد أن تترك الحصن لأن هناك قطعة أخرى لك سترسل لك شيئاً، ويجب عليك أن تتخلص من العلم الذي تحمله على رأسك. ببساطة، اختر مربعاً يكون من المربعات المحيطة بك بشرط أن يكون المربع خارج النطاق الذي تقف فيه إن لم تجد قطعة لك، واترك فيه العلم.



أنت الآن عند البوابة الرئيسية، وقطعتك الأخرى مستقرة على أحد مربعات النزول من البوابة على الجانب الآخر، لكنها تحمل شيئًا. ببساطة، لا يمكنك أن ترسل لها أي شيء قبل أن تتخلص مما تحمله على رأسها.

القاعدة الخامسة

ببساطة، لا يمكنك إرسال سلاح أو علم إلى قطعة تابعة لك تقف في مربع الإنزال الخاص بالبوابة وتحمل شيئاً على رأسها، إلا بعد أن تتخلص من هذا الشيء. بمعنى آخر، إذا كانت هناك قطعة لك في مربع النزول من البوابة وتحمل علماً أو سلاحاً، وأنت الآن واقف عند البوابة الرئيسية وتحمل علماً أو سلاحاً وترغب في إرساله لتلك القطعة الموجودة داخل الحصن، فلن تستطيع إرسالها حتى تتخلص تلك القطعة مما تحمله، سواء كان علماً أو سلاحاً.

ماذا يحدث إذا كنت ترغب في إرسال علم إلى إحدى مناطق الإنزال عبر البوابة الرئيسية، ولكن لا توجد قطعة في تلك المربعات؟

هل سيبقى العلم عالقاً؟

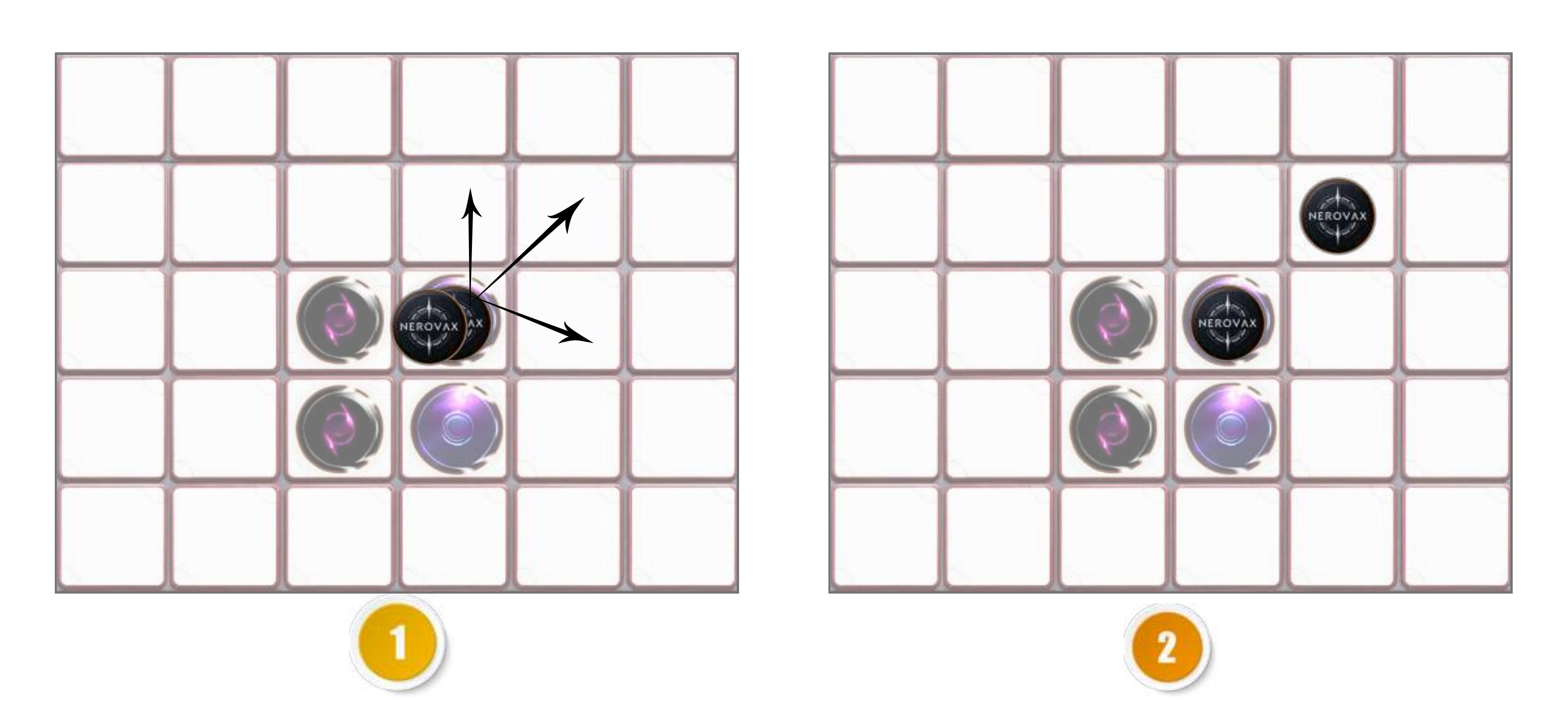
بالطبع لا! ببساطة، ستستخدم أول قطعة، سواء كانت لك أو لخصمك، تلك البوابة وتختار الاستقرار على المربع الذي يوجد به العلم، وستتمكن من الحصول عليه بسهولة. لكن تذكر: لا يمكن لأي قطعة خارج المربعات أن تأخذ العلم إلا عن طريق الذهاب إلى البوابة الرئيسية والانتقال.

تعمل تلك البوابات ببساطة على نقلك، ولكن على الجانب الآخر، لا يمكنك استقبال أي شيء أو إجراء أي عملية إلا إذا قمت بإرسال شيء تحمله الى قطعة لكن (وتكون ضمن شروط الارسال) أو القضاء على عدوك. بمجرد مغادرتك تلك النقاط، لن تستطيع العودة إليها إلا عبر البوابة الرئيسية.

بالإضافة إلى ذلك، لا يمكنك الانتقال إلى مربع آخر من مربعات الإنزال بعد استقرارك في أحد المربعين عند انتقالك.

هذا التصميم يمنع التلاعب المتكرر أو التمركز الدائم في نقاط الإنزال.

ماذا يحدث اذا دخلت البوابة بتقنية الدمج واردت في نقلة ان تقوم بفك تقنية الدمج وانت داخل مربعات النزول من البوابة ؟



لقد دخلت الآن البوابة الزمنية وأنت في وضعية الدمج، واستقرّت قطعتك على أحد المربعين المخصّصين لتلك البوابة.

وفي نقلة لاحقة، قررت فك الدمج أثناء وجودك داخل المنطقة.

ما سيحدث ببساطة هو الآتي:

يُسمح لك بفك الدمج، ولكن ليس داخل منطقة الإنزال ، بل خارجها، وتُحسب هذه العملية كنقلة كاملة (أي دور لك).

بمعنى آخر، يمكنك إتمام عملية الفك، على أن تستقر إحدى القطعتين في مربع مجاور خارج مناطق الإنزال.

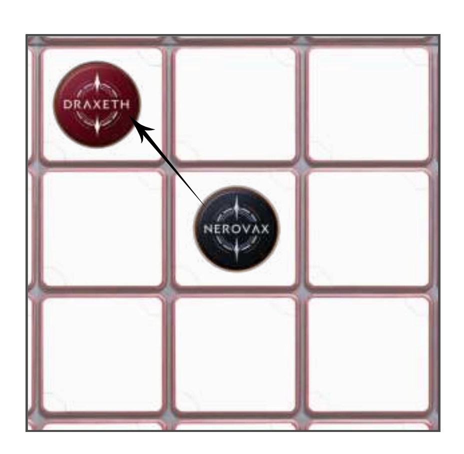
وذلك لأن قانون البوابات الزمنية ومناطق الإنزال ينص على أن القطع تخرج فقط إلى خارج المنطقة، ولا تعود إليها إلا عبر البوابة الرئيسية.

باختصار:

الدخول ممكن عبر البوابة، لكن لا يُسمح بالحركة داخل منطقتها , والخروج يكون فقط إلى خارجها.

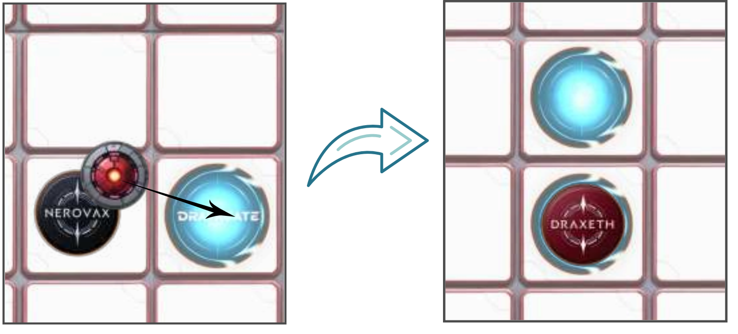
قانون القتل

- إذا كانت هناك قطعة لخصمك في مربع مجاور لك، على سبيل المثال، والدور الآن لك، يمكنك ببساطة القفز إلى هذا المربع وقتل قطعة خصمك، ثم تعيدها إلى مكانها الأصلي في الخمس مربعات (المنزل) وتستولي على ما يملكه، سواء كان علمًا أو سلاحًا.



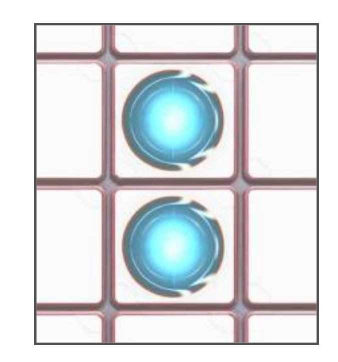
- يمكنك استخدام الأسلحة في اللعبة وفقًا لقواعد معينة تعتمد على المدى والتأثير الخاص بكل سلاح.
- على سبيل المثال، بإمكانك اختيار قنبلة من موقعها واستخدامها ضد خصم يتواجد ضمن المسافة المسموح بها وبحسب الشروط الخاصة بها. بعد الاستعمال، يتم إعادة السلاح تلقائيًا إلى مخزنه، وتعود قطعة الخصم إلى موقعها الأصلي في منطقة البداية (المنزل).

- يمكنك القضاء على الخصم باستخدام البوابات الزمنية، وذلك بالوقوف عند البوابة أو بجانبها ثم القفز إلى الجانب الآخر. يجب أن يكون خصمك موجوداً على أحد المربعين اللذين يمثلان نفس البوابة، لتختار القضاء عليه.
- يمكنك أيضاً الاقتراب من البوابة، وحمل سلاح، ثم تقرر في دورك أن ترمي السلاح نحو خصمك شرط أن يكون واقفاً على أحد المربعين من الطرف الآخر اللذين يمثلان نفس البوابة.

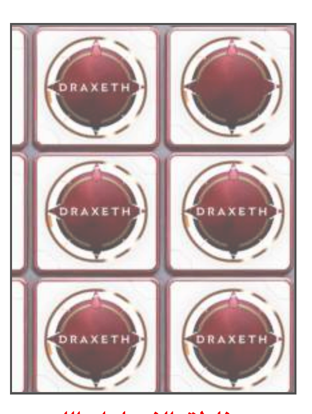


- ملاحظة: إذا كان خصمك يحمل علمًا أو سلاحًا وقمت بقتله بسلاح من خلال البوابة الزمنية، فإن العلم يعود إلى مكانه الأصلي والسلاح يعود أيضًا إلى موقعه الأصلي. وهذه هي واحدة من بضع حالات فقط يعود فيها العلم إلى موقعه الأصلي. وإذا قمت بقتله بقطعتك، فإنك تستولي على ما يملكه، سواء كان علمًا أو سلاحًا.

- لا يمكنك القضاء على خصمك في المناطق المحظورة، وهي تلك التي تُحدد على الخريطة.



- مناطق النزول من البوابات



- مناطق النزول او اللعب



- مساحة تخزين الأسلحة

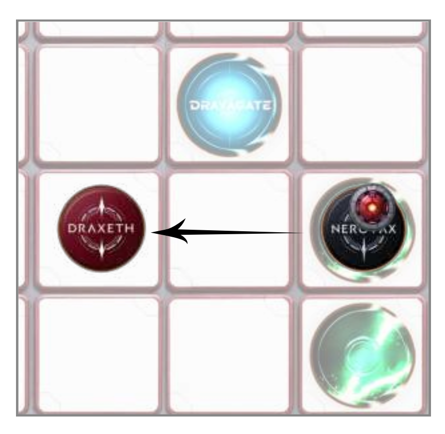


- مربع التخزين أو موقع العلم

يمكنك تنفيذ الهجوم على الخصم أثناء تواجدك في مربعات الخروج من البوابات،
فإذا كان الخصم موجودًا على أي مربع عادي من الرقعة وأنت متخفف داخل إحدى مربعات
البوابة، يمكنك القفز إليه ومهاجمته إذا كان في المربعات المجاورة، ًكما يمكنك استخدام
أحد الأسلحة المتوفرة لتنفيذ الهجوم، وفقًا لقواعد اللعبة.



- يمكنك هنا القفز في النقلة القادمة وقتله، لكن هو لا يستطيع قتلك.



- يمكنك قتله بالقنبلة



قاعدة ثابتة

- يتعين على كل لاعب التحرك؛ فعدم قدرتي على القضاء عليك في مكان المنزل أو نقطة نزول قطعك لا يعني أنه يمكنك تجاهل دورك!
- يجب عليك اللعب والتحرك.

قاعدة ثابتة

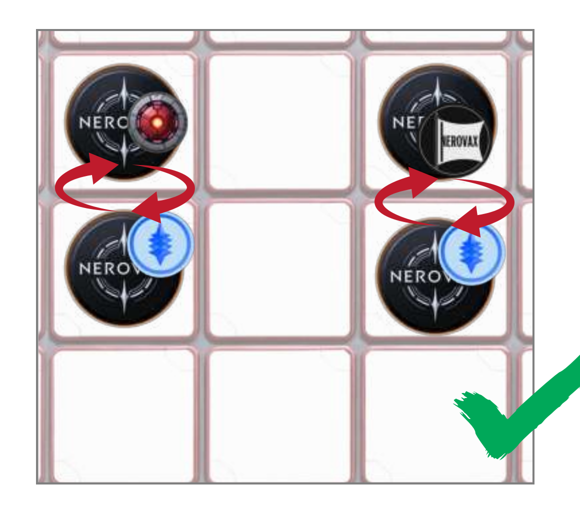


- إذا كان لديك سلاح حصلت عليه من خصم، أو قمت بتبادله مع قطعة خاصة بك، أو أي سلاح آخر، وقررت التخلص منه، يمكنك رميه دون استخدامه، ولكن سيتم احتساب ذلك كنقلة. وعند رميه، لا يمكنك إلقاؤه في أي مربع مجاور؛ بل سيعود مباشرة إلى المخزن.

قانون تبادل وإرسال الأسلحة والإعلام بين فريقك

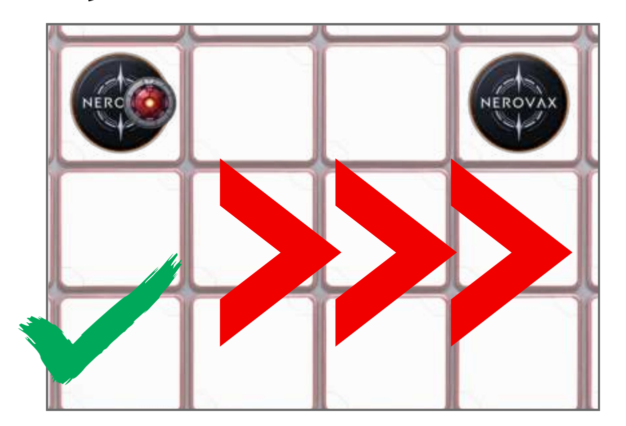
هو قانون يتيح لك إجراء تبادل بين قطعك. على سبيل المثال، يمكنك استبدال الأسلحة بين قطعة لديك وأخرى، أو تبادل العلم، أو حتى إرسال سلاح أو علم إلى قطعة قريبة منك.

يمكنك تبادل العناصر بين قطعك، أو إرسال سلاح أو علم إلى قطعة أخرى، ولكن هناك بعض الشروط .

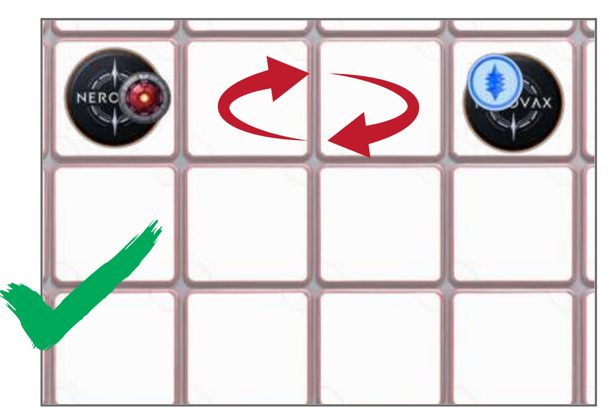


1 - يمكنك استبدال أو إرسال سلاح أو علم تمتلكه إلى قطعة أخرى على بعد مربع واحد، ولكن ذلك يُحسب كخطوة، أي كدور لك.

إذا كانت المسافة بينك وبين القطعة الأخرى مربعين، والقطعة تقع على المربع الثالث، يمكنك اختيار الاستبدال أو الإرسال.



لا توجد أي حواجز، والفرصة متاحة لك لإرسال سلاح أو علم.
ملحوظة: عند الإرسال، إذا كنت ترغب في إرسال علم أو سلاح، يجب أن تكون القطعة المستقبلة فارغة ولا تحمل أي شيء على رأسها، وأيضًا يجب أن تكون في حالة غير مجمدة بالطبع.



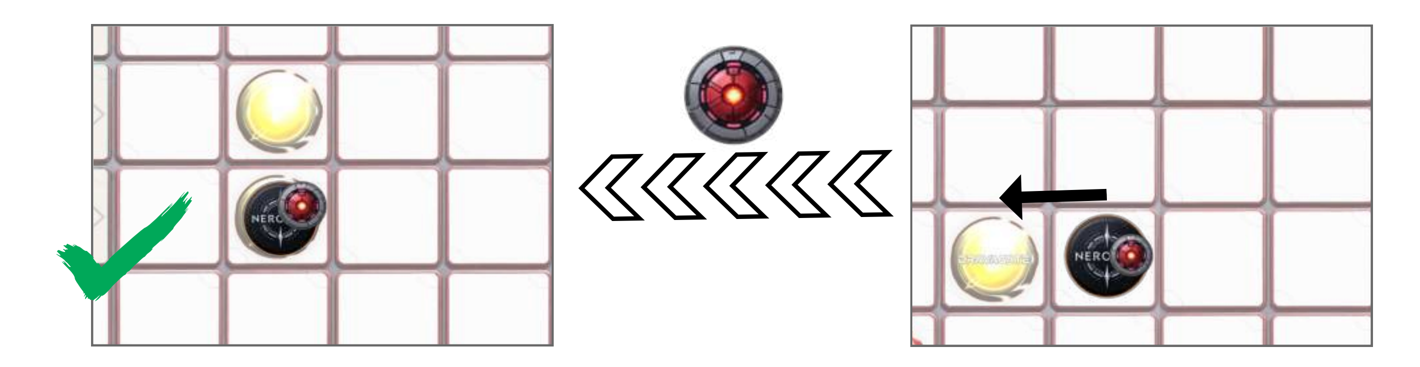
يمكنك إجراء المبادلة بسهولة، فلا توجد أي عوائق. المسافة الفارغة تمثل مربعين، بينما القطعة تتواجد على المربع الثالث.

3 - النقل عبر البوابة الزمنية

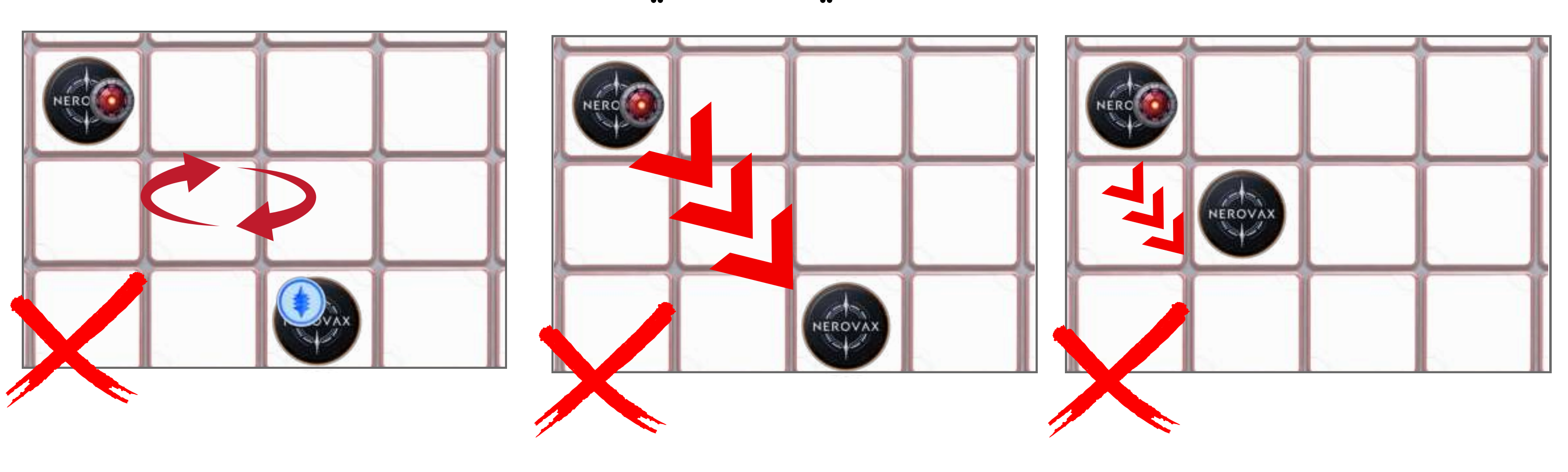
يمكنك إرسال سلاح أو علم إلى قطعة أخرى لديك عبر البوابة الزمنية، بشرط أن تكون القطعة التي ستستقبل السلاح أو العلم خالية من أي شيء على رأسها، وأن تكون متوقفة على أحد مربعين الخروج من البوابة الزمنية المماثلة، وألا تكون في حالة تجميد.

ملحوظة: البوابات الزمنية تُرسل ولا تُبادل.

ملحوظة: يجب أن يكون الطرف المرسل قريبًا من البوابة، أي داخل المربع المحيط بها.

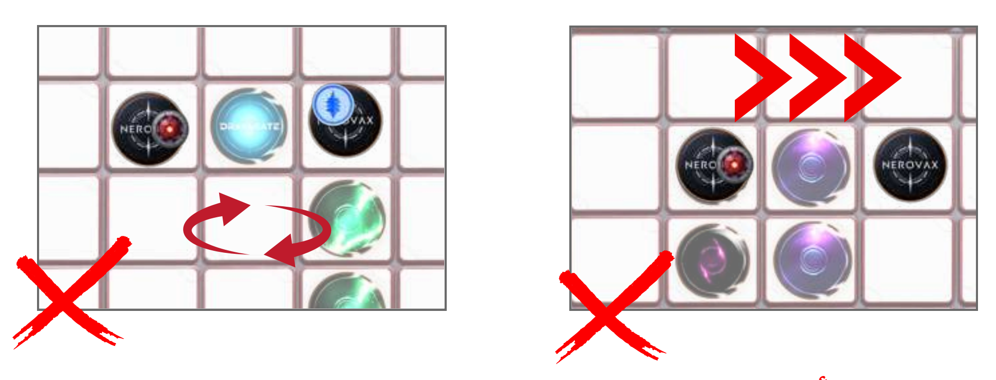


٤ - يجب أن تكون القطعتان على خط أفقي أو عمودي وليس قطريًا.



لا يمكن إجراء عملية استبدال أو إرسال عبر الخطوط القطرية (الزوايا).

5 - لا يمكنك اتمام اي عملية ارسال او تبادل ويفصل بينكما اي بوابة زمنية رئيسية او فرعية(مناطق الهبوط من البوابات الزمنية التي تتكون من مربعين)



لا يمكن إجراء عملية استبدال أو إرسال وهناك فاصل بينكما بوابة زمنية او منطقة النزول من البوابات الزمنية.

تذكر: إن عملية التبادل أو الإرسال تعتبر بمثابة خطوة تحسب دور لك.

الأسلحة

- **كل سلاح في اللعبة يأتي بشكلين مختلفين، لكن تأثيرهما واحد. السبب في ذلك هو أنه عندما ينفد السلاح أو يعود إلى منطقته، فإنه يعود إلى موقعه المخصص بدلاً من أن يتجه إلى مكان عشوائي، مما يستدعي وجود شكلين لكل سلاح.**
- **يمكنك استخدام أي سلاح تصل إليه أولاً، طالما أنه متاح، فلا توجد أسلحة محددة لك أو لخصمك. جميع الأسلحة متاحة أمامك، ويمكنك بسهولة الحصول على 5 أسلحة إذا تمكنت من ذلك. ولا يوجد حد لاستخدام الأسلحة طالما أنها متوفرة في مخزونك، يمكنك ببساطة الحصول عليها واستخدامها أكثر من مرة.**

"زاغمورا" (Zagmora) – سلاح القنبلة

كلمة مركبة من جذور لغوية خيالية:

- "زاغ" ترمز للاضطراب والانفجار المفاجئ
- "مورا" تعني الدمار الشامل أو النهاية



- **الشكل الأول والثاني**

"إيلفيندرا" (Elvindra) – سلاح التجميد

- "إيلف" توحي بالخفّة والسحر (من الإيحاءات الإلفية)
- "ندرا" مأخوذة من جذور تعني السكون أو الثبات التام





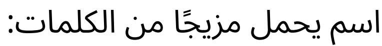
- **الشكل الأول والثاني**

- **ملحوظة: هذا السلاح له وجهان سأشرحها في قسم (شرح الأسلحة)، والوجهان متماثلان.**



- **الوجه الأخر للقطعة**

"أركسفال" (Arxval) – سلاح الانتقال السريع



اسم يحمل مزيجًا من الكلمات:

- "أركس" ترمز للقوس أو القفز عبر البُعد
- "فال" تعني الانحدار السريع أو النزول الخاطف



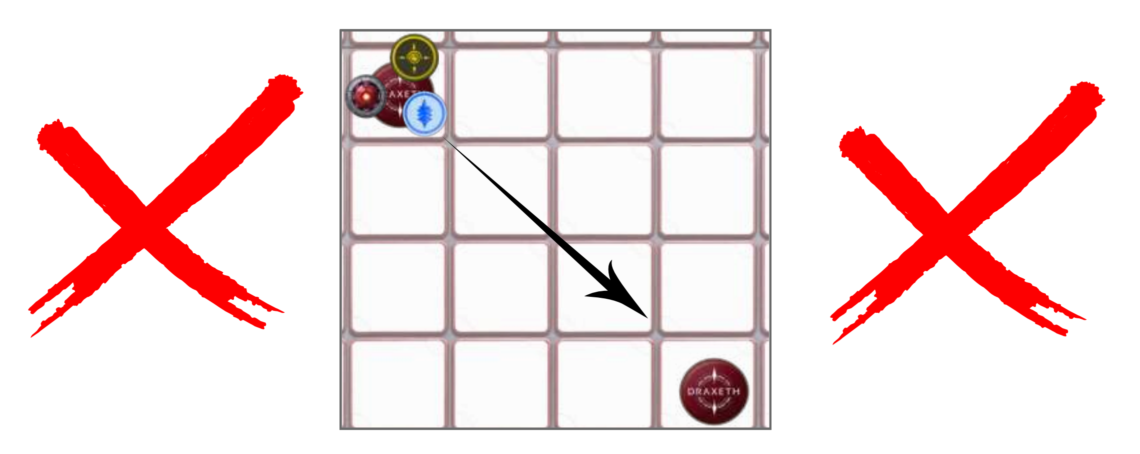


- **الشكل الأول والثاني**

قوانين الأسلحة

- كما ذكرت في البداية، تحتوي الرقعة على ثلاثة أنواع من الأسلحة، وكل سلاح له نظير ولكنه يختلف في اللون. سبب هذا الاختلاف هو أنه عندما تنتهي فعالية السلاح أو يتم استخدامه، يجب أن يعود إلى موقعه. إذا كانت الأسلحة متشابهة، لحدث خطأ في طريقة التوزيع واختلاف في مواقع الأسلحة. لذا، توجد ألوان مختلفة من الأسلحة. كما ذكرت، يمكنك الحصول على أي سلاح ترغب فيه طالما أنه متوفر في مخزن الأسلحة.

- قاعدة أساسية هي أنه لا يمكنك استخدام أي سلاح ضد قطعك، ولا يجوز لك قتل قطعك بأي شكل من الأشكال.

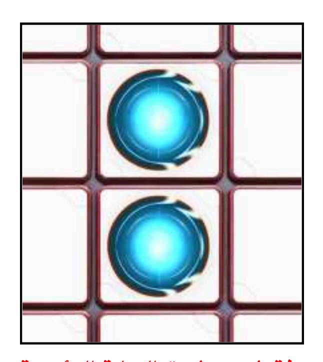


- قاعدة ثابتة وهي انه لا يمكنك استعمال اي سلاح في المناطق المحظورة من الرقعة









- فقط عن طريق البوابة الرئيسية

"زاغمورا" (Zagmora) – سلاح القنبلة



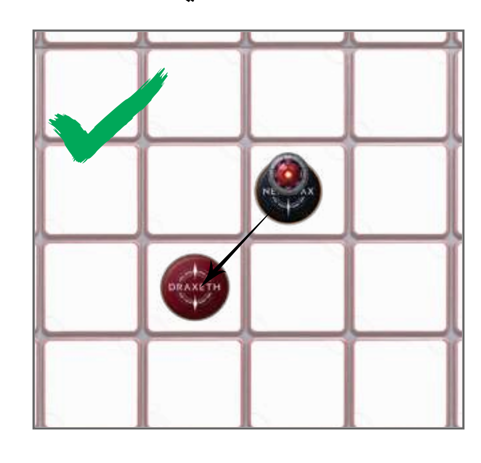


السلاح عبارة عن قنبلة تمكنك من قتل خصمك

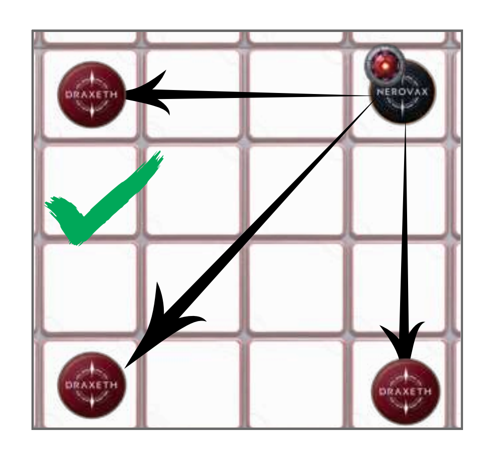
يمكنك استخدام السلاح في أي اتجاه ترغب فيه، ولكن بشروط معينة.

- الشكل الأول والثاني

1 - إذا كانت قطعة خصمك موجودة في المربع المجاور لك، يمكنك استخدامه بشكل عادي.



2 - إذا كان الفاصل بينك وبينه مربعين أو أقل، وهو يقف على المربع الثالث أفقياً أو عمودياً أو قطرياً، ولا توجد مناطق محظورة أو فاصل لقطعة لك، يمكنك القضاء على خصمك.



ملحوظة: يمكنك استهداف خصمك إذا كان يقف على بعد مربع أو مربعين أو ثلاثة، بمعنى أن يكون موجوداً على المربع الثالث.

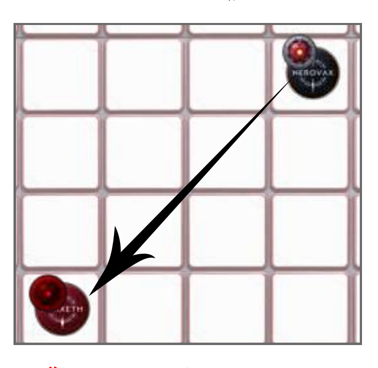
لا يمكنك القضاء على خصمك لأنه يوجد حاجز يفصل بينكما وهو مخزن الأسلحة.

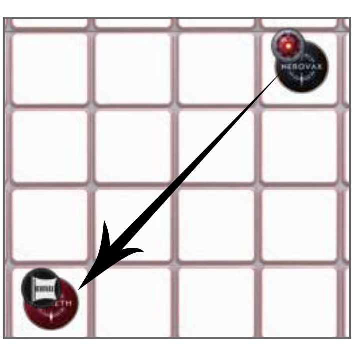


لا يمكنك هنا القضاء على خصمك لأن هناك قطعة لك تعيق عملية القتل.



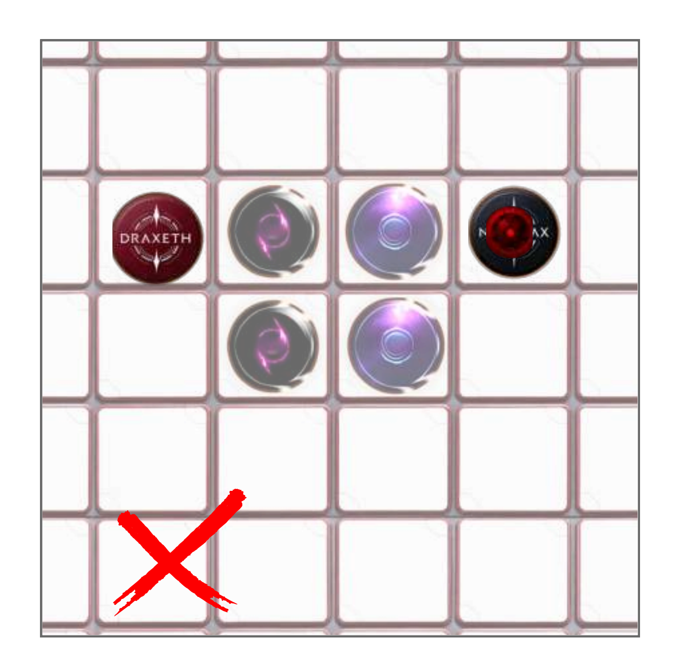
- قاعدة ثابتة: إذا كان خصمك يحمل سلاحًا، وقمت بقتله باستخدام قنبلة، فلا يمكنك أخذ سلاحه، بل يعود إلى المخزن. وإذا كان يحمل علمًا، فإنه أيضًا يعود إلى مكانه الأصلي. وهذه هي حالة من الحالات التي يعود فيها العلم إلى موقعه الأصلي على الرقعة .





- هنا يعود السلاح إلى موقعه
- هنا يعود العلم إلى موقعه الأصلي

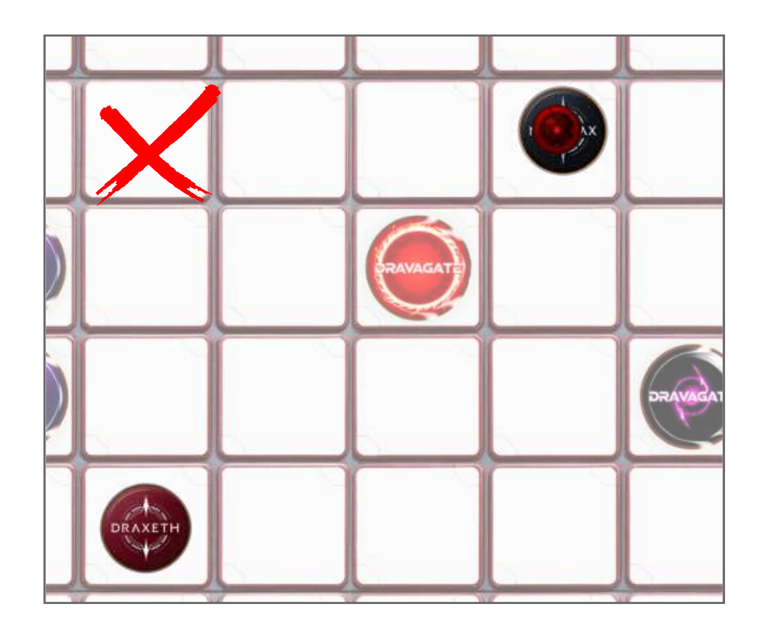
قاعدة أساسية ومهمة: لا يمكنك إطلاق قنبلة من فوق البوابات الزمنية الرئيسية أو الفرعية، أو من فوق مناطق هبوط اللاعبين، أو من منطقة العلم.



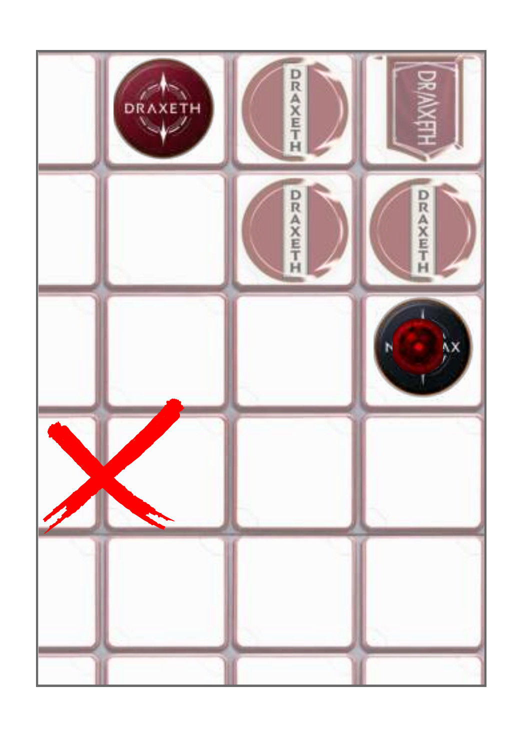
لا يمكنك ان تقتل الاعب الاحمر لأنه هناك بوابة زمنية فرعية (مناطق النزول من البوابات) تفصل بينكما



لا يمكنك ان تقتل خصمك لأنه يفصل بينكما منطقة نزول اللاعبين



لا يمكنك ان تقتل الاعب الاحمر لأنه هناك بوابة زمنية رئيسية تفصل بينكما



لا يمكنك ان تقتل خصمك لأنه يفصل بينكما منطقة مربع العلم

"إيلفيندرا" (Elvindra) – سلاح التجميد

السلاح يعمل على تجميد خصمك، مما يعني أنه يوقفه مؤقتاً عن الحركة في أي اتجاه. لهذا السلاح وجهان: واحد قبل التفعيل وآخر بعد التفعيل.




- قبل التفعيل

ملحوظة: كلا قطعتَي السلاح لهما نفس الوجه الآخر، وهو وجه التفعيل. يتم قلب القطعة على الشخص الذي تم استعمال السلاح عليه لتظهر في الرقعة، مما يُظهر لكلا اللاعبين أن هذا اللاعب قد تم تجميده.

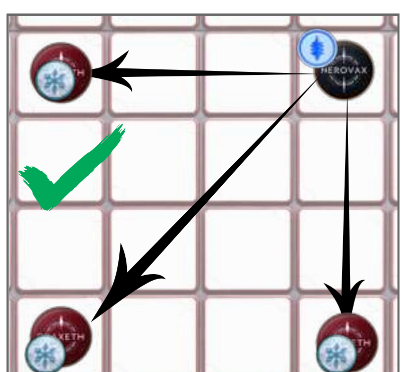


الوجه بعد التفعيل

طرق استخدام السلاح تتشابه مع طريقة استخدام سلاح القنبلة.

1 - إذا كانت قطعة خصمك موجودة في المربع المجاور لك، يمكنك استخدامه بشكل عادي.

2 - إذا كان الفاصل بينك وبينه مربعين أو أقل، وهو يقف على المربع الثالث أفقياً أو عمودياً أو قطرياً، ولا توجد مناطق محظورة أو فاصل لقطعة لك، يمكنك تجميد خصمك.

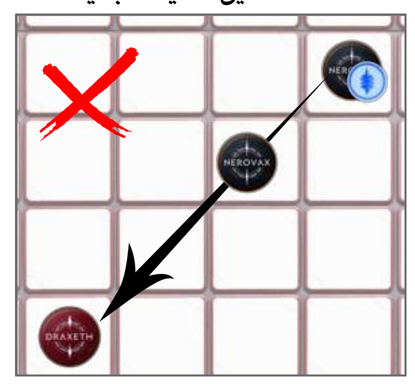


ملحوظة: يمكنك استهداف خصمك إذا كان يبعد عنك مربعًا أو مربعين أو ثلاثة، مما يعني أنه يجب أن يكون واقفًا على المربع الثالث.

لا يمكنك تجميد خصمك لأن هناك عائقاً بينكما وهو مستودع الأسلحة.

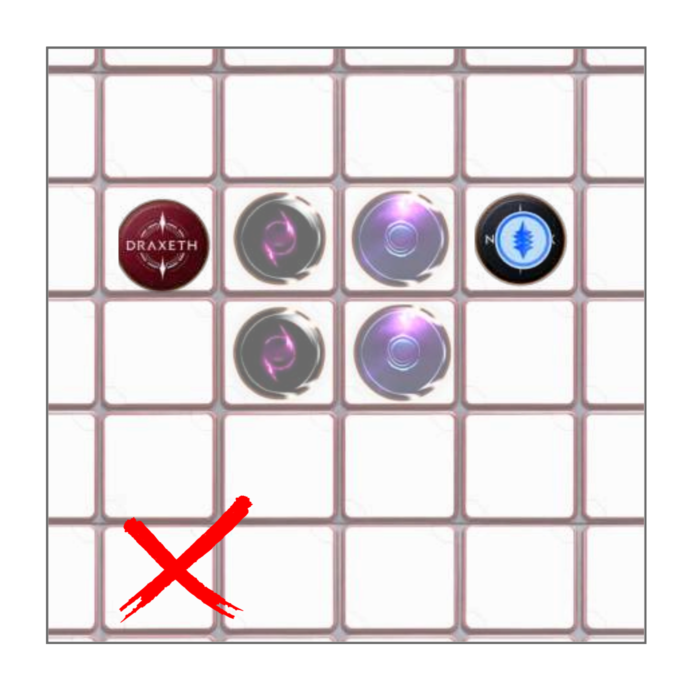


لا يمكنك هنا تجميد خصمك لأن هناك قطعة لك تعيق عملية التجميد.



- **قاعدة ثابتة: إذا كان خصمك يحمل سلاحًا أو علمًا وقمت بتجميده، فسوف يعود تلقائيًا ما كان يملكه إلى مكانه الأصلي في الرقعة. ويظل هو فقط مع الوجه الآخر من سلاح التجميد على رأسه.**

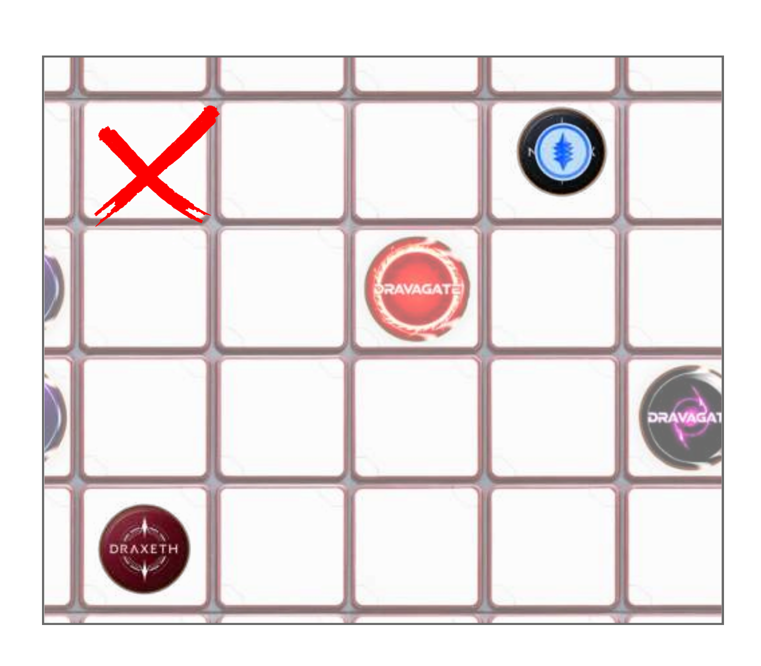
قاعدة أساسية ومهمة: لا يمكنك تجميد خصمك عند البوابات الزمنية الرئيسية أو الفرعية، أو في مناطق هبوط اللاعبين، أو في منطقة العلم.



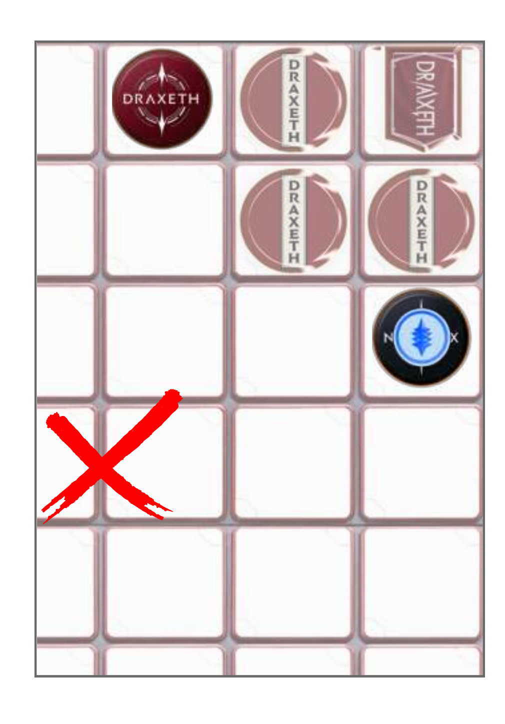
لا يمكنك ان تقوم بتجميد الاعب الاحمر لأنه هناك بوابة زمنية فرعية (مناطق النزول من البوابات) تفصل بينكما



لا يمكنك ان تقوم بتجميد خصمك لأنه يفصل بينكما منطقة نزول اللاعبين



لا يمكنك ان تقوم بتجميد الاعب الاحمر لأنه هناك بوابة زمنية رئيسية تفصل بينكما

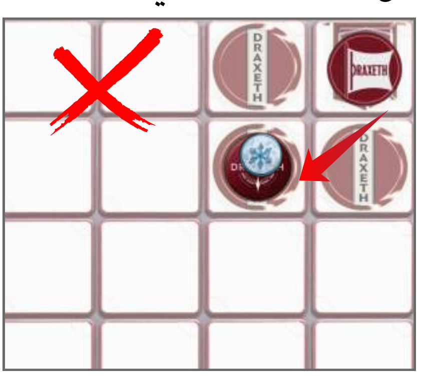


لا يمكنك ان تقوم بتجميد خصمك لأنه يفصل بينكما منطقة مربع العلم

ماذا يحدث في حالتي التجمد؟

- إذا كنت مجمداً في منطقة استقبال السلاح (تخزين الأسلحة) وكان هناك سلاح قادم إليك، فما الذي سيحدث؟
- إذا كنت مجمداً في منطقة استقبال العلم (المربعات الثلاثة المحيطة بالعلم) وكان هناك علم قادم إليك، فما الذي سيحدث؟

ببساطة، لا يمكنك الحصول على العلم لأنك مجمد،
وهناك قاعدة ثابتة في اللعبة تقضي بأنك لا
تستطيع حمل أكثر من شيء واحد فوق رأسك.



ببساطة، لا يمكنك حمل السلاح لأنك مجمد،
وهناك قاعدة في اللعبة تسمح بحمل شيء واحد
فقط فوق رأسك.



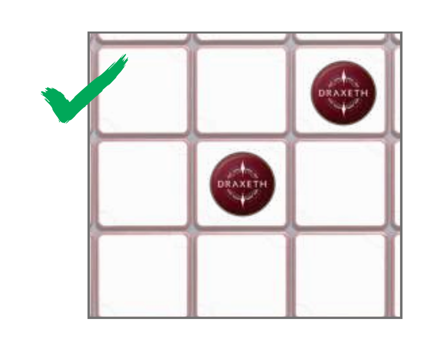
• طرق تحرير التجميد

• توجد ثلاث طرق فقط يمكن من خلالها تحرير القطعة المجمدة.

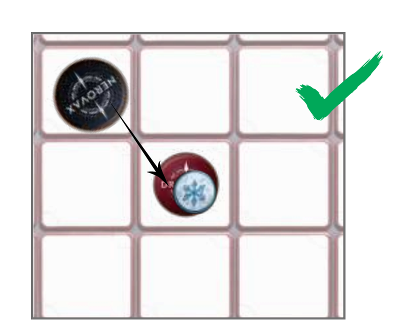
- أن تقف بقطعة أخرى جانب القطعة الخاصة بك، في أي اتجاه يجب أن تكون بجانبها مباشرة



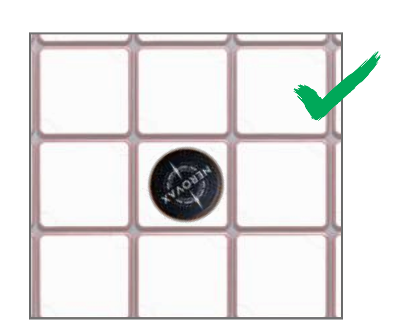
- بمجرد أن تقف في أي من تلك المربعات، تكون قد حررت القطعة. في نفس الدور أو الحركة، عندما تتواجد في تلك المربعات، قم بأخذ السلاح (التجميد) وأعده إلى المخزن.



- قتل القطعة المجمدة: باختصار، قام خصمك بتجميد قطعة لك، ثم في دور آخر، قام بقتلها. في هذه الحالة، يتم فك التجميد.



- عندما يقتلك خصمك



- الحالة الأخيرة هي أنه إذا مرت أي قطعة، سواء كانت لك أو لخصمك، فوق القطعة المجمدة باستخدام سلاح الانتقال السريع او تقنية الدمج، فإنه يتم فك تجميد تلك القطعة.

1

- حينما تمر قطعة ما فوقك عمودياً أو أفقياً باستخدام سلاح الانتقال او تقنية الدمج ، سواء كانت تعود إليك أو إلى خصمك، فإن تأثير سلاح التجميد يتلاشى، مما يعني أن القطعة المجمدة لن تموت.





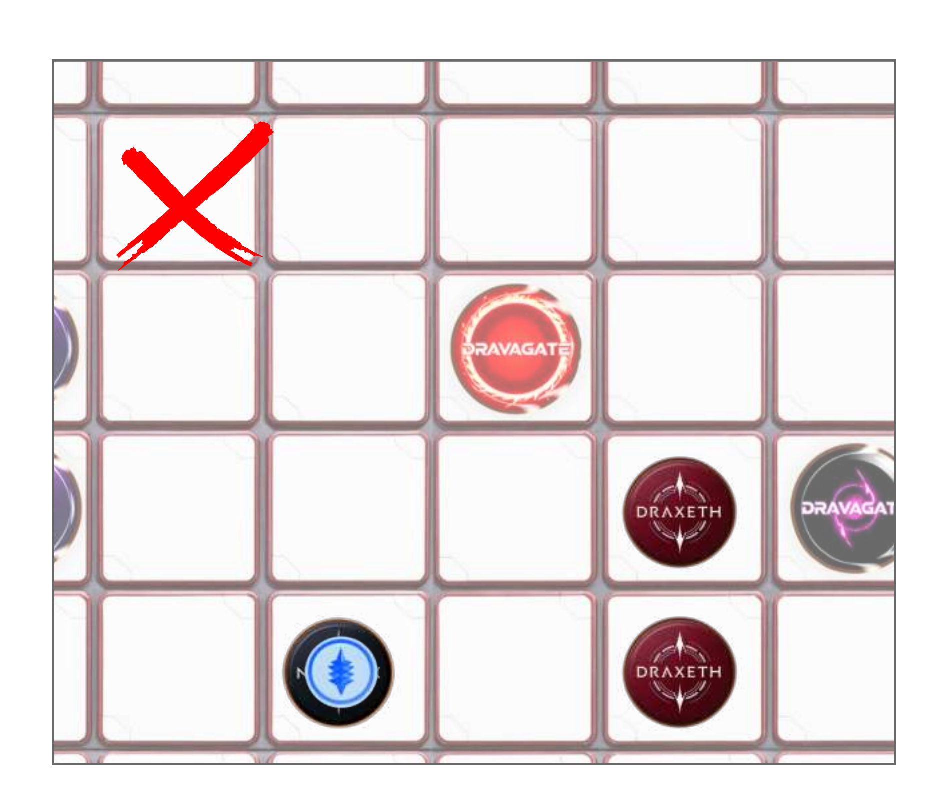
❄️ قاعدة ثابتة تتعلق بسلاح التجميد

هناك مبدأ واضح وثابت في استخدام سلاح التجميد داخل اللعبة:
لا يمكنك تجميد قطعة خصم تقف بجانب قطعة صديقة لها (أي قطعة أخرى لنفس نفس اللاعب).

والسبب بسيط:
وجود قطعة صديقة بجانب القطعة المستهدفة يُعتبر كأنها قد تم تحريرها بالفعل، لأن شروط فك التجميد متوفرة مسبقاً.

🔹 مثال توضيحي:
إذا كانت هناك قطعتان للخصم تقفان بجانب بعضهما في نفس محيط المربعات، فلا يمكنك تجميد إحداهما باستخدام سلاح التجميد، لأن وجود القطعة الأخرى يلغي تأثير السلاح تلقائياً.

🔸 القاعدة:
أي قطعة لا تُجمد إذا توفّر عنصر تحرير إلى جوارها قبل تنفيذ الهجوم.



لا يمكن للاعب الأسود تجميد القطعة الحمراء، لأن هناك قطعة مجاورة لها تُحرر هذا التجميد، مما يعني أنه لا يمكن استخدام السلاح في الأساس.



"أركسفال" (Arxval) – سلاح الانتقال السريع

هي حركة سريعة تتيح لك الانتقال لمسافة تصل إلى خمس مربعات أو أقل في خطوة واحدة.

قواعد الحركة

القاعدة 1:

لا يمكنك الانتقال على فترات؛ على سبيل المثال، لا يمكنك الانتقال بمقدار 2 في 3، بل يجب عليك الانتقال مرة واحدة فقط، مما يعني أنه يتعين عليك تحديد مسارك عند استخدام الميزة أو السلاح.

القاعدة 2:

يمكنك استخدام هذا السلاح فقط في الاتجاهات الأفقية أو العمودية (بموازاة الطول أو العرض). لا يُسمح لك باستخدامه بشكل قطري (بالزوايا).

كيفية استخدام السلاح؟

هذا السلاح فريد من نوعه لأنه يتمتع بعدة ميزات.

1 – يمكنك الانتقال بسرعة واختصار الطريق عبر الرقعة.

يمكنك استخدامه حتى في حال وجود قطع لك أو لخصمك في منتصف الطريق.



يمكنك تحديد القضاء على خصمك إذا كان ضمن الخمسة مربعات المسموح بها.

يمكنك القتل به حتى لو كانت هناك قطع لك او لخصمك في منتصف الطريق





3 - يمكنك القفز إلى أي بوابة زمنية

يمكنك القفز إلى أي بوابة زمنية، ثم الوقوف على الجانب الآخر منها، وتعتبر هذه الخطوة بمثابة نقلتين.

4 - يمكنك تحرير قطعة لك مجمدة

يمكنك تحرير قطعة لك أو لخصمك مجمدة من خلال المرور فوقها.



السلاح الوحيد الذي يمكنه المرور من فوق البوابات الزمنية الرئيسية والفرعية

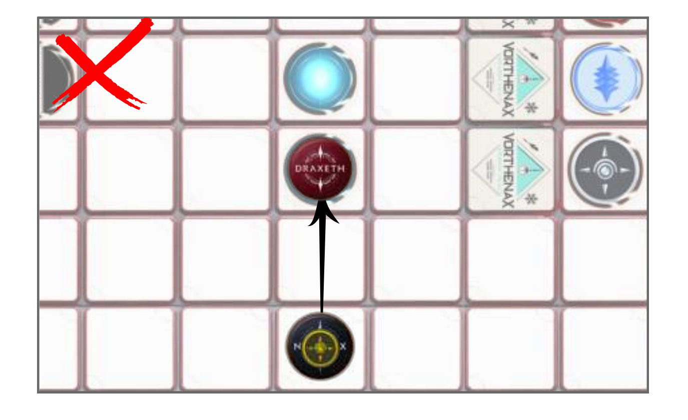


المحظور في استعمال هذا السلاح

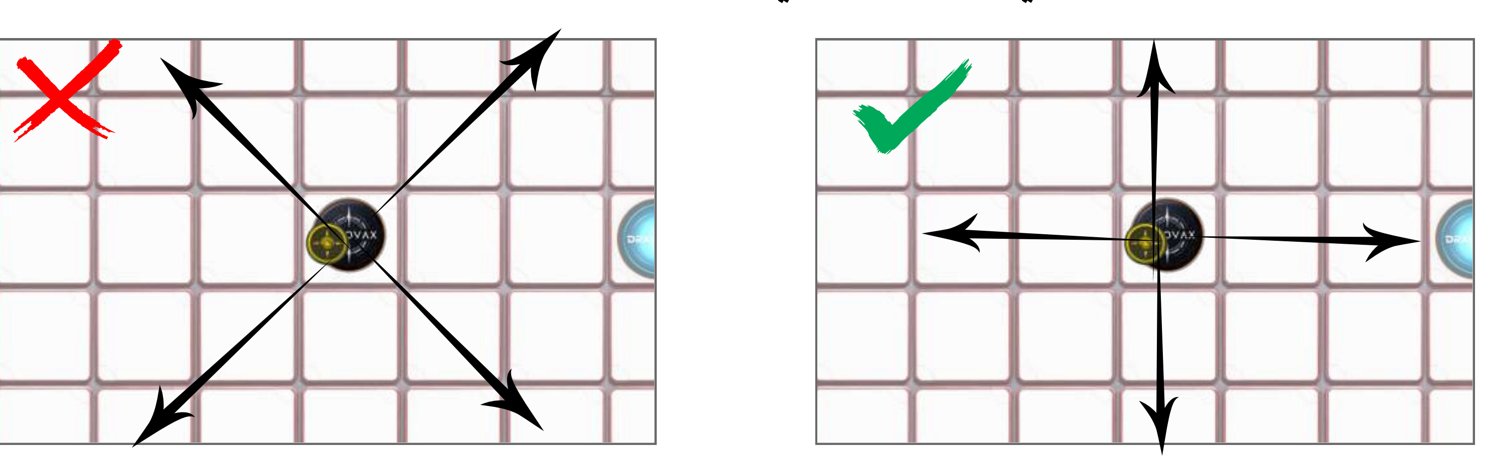
لا يمكنك المرور من أمام مخزن الأسلحة لأنها منطقة محظورة في الرقعة وكذلك مربع العلم والمنطقة المخصصة لقطع اللاعبين كما في القواعد الثابتة.



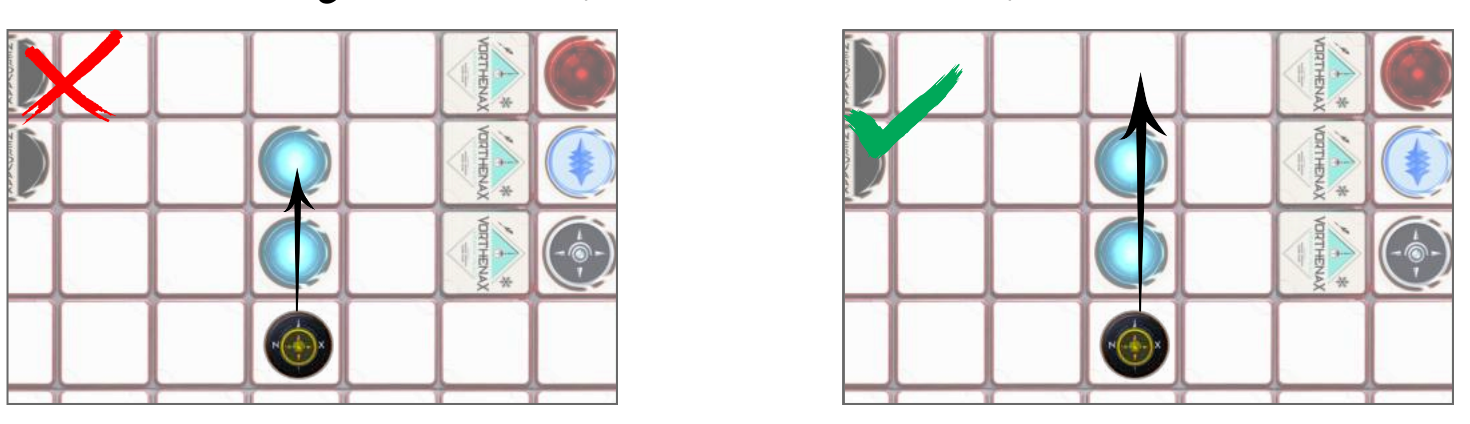
لا يمكنك التخلص من شخص داخل الحصن، بل يمكنك فقط تجاوزه أو الوقوف بجانبه.



لا يمكنك استخدام السلاح إلا في الاتجاهين الأفقي أو العمودي فقط للتحرك به داخل الرقعة بين المربعات.



لا يمكنك الوقوف على احد مربعات النزول الخاصة بالبوابات الزمنية الا من خلال البوابة الرئيسية فقط لكن يمكنك القفز من فوقها بالطبع



فصلاً خاصًا يحتوي على مجموعة من القواعد المهمة.

أحداث محتملة في أرض الرقعة

في هذا القسم، سأعرض بعض الأحداث التي قد تحدث في أرض الرقعة خلال المعركة، لكنك قد لا تعرف ما هو الإجراء المناسب.

حالة خاصة: قطعك في منطقة علم الخصم، والعلم يعود فجأة

تخيّل السيناريو التالي:

لديك ثلاث قطع واقفة داخل منطقة علم خصمك (منطقة القاعدة الخاصة به).

في نفس الوقت، علم خصمك ليس موجودًا هناك.

على الطرف الآخر من الرقعة، توجد قطعة تحمل علم الخصم.

خلال الدور، تحدث عملية قتل تخضع لشروط خاصة تؤدي إلى عودة العلم تلقائيًا إلى موقعه الأصلي (قاعدة الخصم).

النتيجة:

في هذه الحالة، تعتبر الفائز مباشرة، والسبب هو:

حين يعود علم الخصم إلى موقعه الأصلي، ويكون هذا الموقع محاطًا بثلاث قطع من قطعك في نفس اللحظة، فإنك تتحقق من شرط السيطرة الكاملة على قاعدة العدو — وبالتالي تحقق النصر.

ملاحظة تكتيكية:

هذا السيناريو يُعد من الخطط المتقدمة، حيث يتطلب تنسيقاً دقيقاً بين الهجوم، والتمركز، واستغلال توقيت عودة العلم.

هل من الممكن ألا تجد نقلة تلعبها؟

هل من المعقول، بعد كل تلك الحسابات والتمركزات، أن تصل إلى لحظة لا تجد فيها أي نقلة ممكنة؟

هل يمكن أن ينتهي بك التفكير في زاوية مغلقة... بلا مخرج؟

بالطبع لا.

هذه ليست رقعة شطرنج. لا مكان هنا للتعادل أو الجمود.

في عالم Dravakron:

الرقعة أكبر.

الاحتمالات أوسع.

والقطع أقل.

ومع ذلك، فكل شيء فيها مصمم بعناية ليضمن شيئًا واحدًا:

دائمًا هناك نقلة.

حتى لو بدت غير مرئية،

أو كانت مخفية خلف خدعة،

أو تنتظر أن تصنعها أنت.

ففي Dravakron،

لا تُمنحك الفرص...

بل تُصنع.

وكل مربع في الرقعة ليس مجرد مساحة،

بل إمكانية — لفخ، لهروب، لانقلاب في المسار.

هنا، الصمت ليس ركودًا،

بل كمين.

والتراجع ليس هزيمة،

بل تحضير لهجوم أعنف.

والمراوغة،

ليست ضعفًا،

هل من الممكن أن يكون هناك احتمال ضئيل للتعادل؟ هل توجد ثغرة في اللعبة تتعلق بالبوابات الزمنية؟

لنفترض أن اللاعب الأحمر قرر استخدام العلمين — أو علمه الخاص — وإلقائهما في إحدى نقاط الإنزال (وهي الوجه الآخر من البوابة الزمنية) بحيث تكون قريبة من موقع نزول القطع. بعبارة أخرى: كلما خسر قطعة، كان أقرب إلى الوصول لتلك البوابة والدفاع عنها.

تخيّل أنه قرر تجميع جميع قطعه الخمس في تلك المنطقة، ليشكل حراسة مشددة على البوابة الزمنية، ويمنع أي قطعة من قطع اللاعب الأسود من الاقتراب. ومع مرور الوقت، يقوم بالتخلص من كل قطعة سوداء تقترب، واحدة تلو الأخرى.

السؤال هنا:

هل يمكن لهذا السيناريو أن يتحقق فعليًا؟

في لعبة Dravakron، إذا لم يستطع اللاعب الأسود:

- الاستيلاء على علم خصمه ونقله إلى موقعه،
- أو القضاء على جميع قطع خصمه،
- أو حتى محاصرة منطقة العلم أثناء وجود العلم فيها...

فلن يحقق الفوز.

فهل أمامه حل وحيد؟

الانتصار عبر الوقت؟

قد يبدو ذلك منطقيًا، لكن يجب أن أوضح:

رغم أن هذا السيناريو أحد الأفكار التي فكرت فيها كثيرًا، إلا أنه لا يعمل.

لماذا؟

ببساطة، لأن تصميم الرقعة، والأبعاد المدروسة بين البوابات الزمنية، وتوزيعها المتناسق لا يسمح بمثل هذا النوع من الاحتكار.

ولهذا السبب تحديدًا، كل لاعب يملك خمس قطع فقط.

حتى لو تمركزت القطع كلها حول البوابة، فلن تكون كافية لتغطية كامل المنطقة.

خصوصًا مع وجود أسلحة مثل الانتقال السريع، الذي يتيح لك القفز 5 مربعات دفعة واحدة.

وبالتالي، لن يتمكن اللاعب من تطويق أو حماية كل تلك المساحة بخمس قطع فقط.

استثناء في قاعدة البوابات الزمنية

قاعدة مناطق النزول في المناطق الزمنية

أليست قاعدة مناطق النزول الخاصة بـالمناطق الزمنية تنص على أنه
لا يمكن إدخال أي شيء إلى تلك المربعات إلا من خلال البوابة الرئيسية؟
هذا صحيح.
لكن في المقابل، يمكنك إرسال أشياء من الداخل إلى الخارج —
مثل العلم، أو سلاح، أو حتى تنفيذ فك الدمج — أثناء تواجدك داخل تلك المنطقة.
أما إدخال أي شيء من الخارج إلى الداخل، فذلك غير مسموح به إطلاقًا،
إلا من خلال البوابة الرئيسية فقط.

استثناء خاص: سلاح التجميد

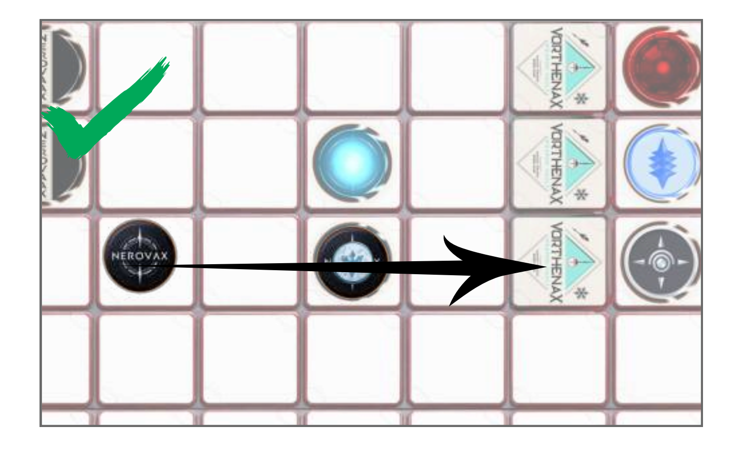
هنا يظهر استثناء فريد يتعلق بـ قاعدة سلاح التجميد.
ماذا لو قام خصمك بتجميد إحدى قطعك داخل أحد مربعات مناطق النزول؟
كيف يتم ذلك أصلاً؟
ببساطة، خصمك يجب أن:

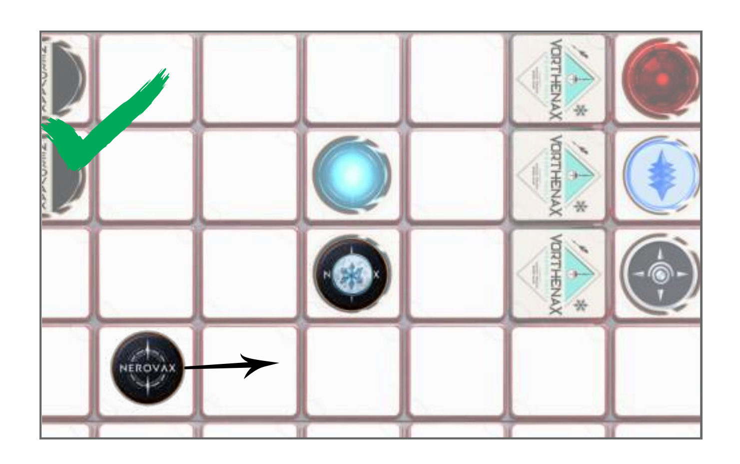
- يكون واقفًا على البوابة الرئيسية،
- ويمتلك سلاح التجميد،
- ويقوم خلال دوره برمي السلاح نحوك،
- ويختار أحد مربعي النزول الذين تقف عليهما داخل المنطقة الزمنية.

عندها، يتم تجميد القطعة الخاصة بك، وهي داخل مربع النزول.
هل يمكنك تحرير هذه القطعة المجمدة؟
نعم، ويمكنك فعل ذلك دون خرق أي قاعدة.
فالقاعدة تمنعك من إدخال أشياء جديدة من الخارج،
لكنها لا تمنعك من التفاعل مع ما هو موجود داخل المربعات.
كيف يتم التحرير؟
إذا وقفت بجانب القطعة المجمدة — من خارج منطقة النزول —
يمكنك ببساطة استخدام حركة التحرير لإطلاقها.
وهذا ممكن لأن:

- في سلاح التنقل السريع، يُسمح لك بالمرور فوق تلك المناطق،
- لكن لا يُسمح لك بالتوقف عليها.

ولذلك، يمكنك ببساطة أن تمر بجانب القطعة، وتتفاعل معها،
وبهذا يتم تحريرها وفق القواعد، دون أي خرق.





حالة التجميد واستلام السلاح أو العلم

تخيّل هذا الموقف:

لديك قطعة مجمدة في مربع استلام سلاح، والسلاح موجود هناك،
لكنها لا تستطيع الحصول عليه لأنها تحت تأثير التجميد.

في نفس الوقت، لديك قطعة أخرى وصلت إلى مربع استلام سلاح آخر بجانبك.

فما العمل؟

بكل بساطة، في هذه النقلة ستحدث عمليتان بالتتابع:

1. **تحرير القطعة المجمدة.**
2. **حصول كلتا القطعتين على الأسلحة المتوفرة،**
3. **لأن الشروط أصبحت مستوفاة (وجود القطعة على مربع استلام وسلاح متاح).**

وماذا عن العلم؟

إذا كان العلم موجودًا في مربع الاستلام، ولديك قطعة مجمدة هناك،
ثم أوقفت قطعة أخرى لك على أحد مربعات استلام السلاح:

- **يتم تحرير القطعة المجمدة.**
- **يتم أخذ العلم.**

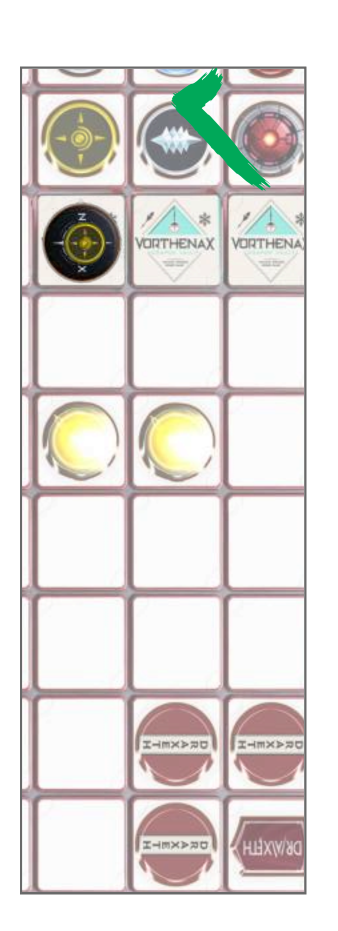
ملاحظة مهمة:

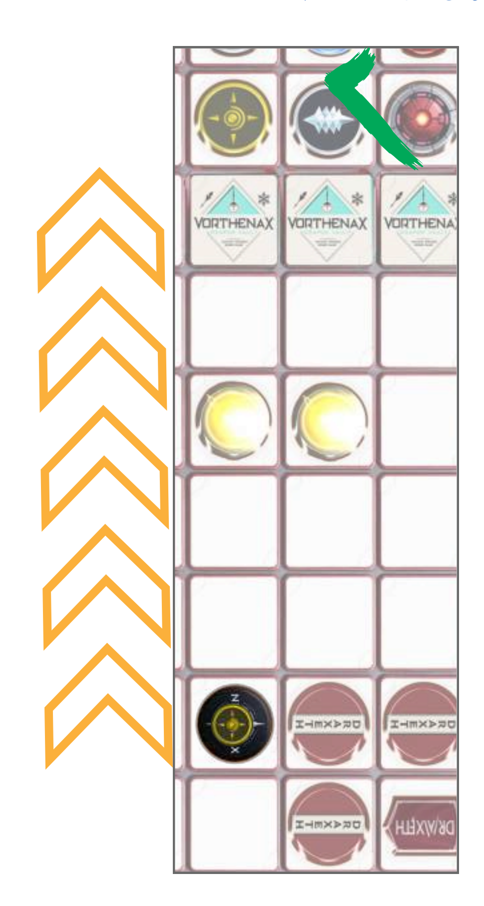
في حالة وجود علم، فإن القطعة التي قامت بالتحرير (أي القطعة الجديدة) هي التي تحصل على العلم، وليس القطعة التي كانت مجمدة.

اخذ سلاح الانتقال السريع مرة اخرى بنفس القطعة ؟

سيناريو متكرر... لكنه ممتع!
تخيّل هذا الموقف:
أنت تمتلك سلاح الانتقال السريع مسبقًا.
وفي دورك، تقرر استخدام هذا السلاح حسب قانونه،
فتقوم بالقفز 5 مربعات (أو بعدد تختاره ضمن النطاق المسموح).
والمفاجأة؟
تتوقف بالضبط على مربع مخزن الأسلحة الذي يؤخذ منه سلاح الانتقال السريع!
لكن... السلاح غير موجود في المخزن، لأنه بحوزتك أنت أصلاً.
ماذا يحدث الآن؟
ببساطة:
ستأخذ السلاح مرة أخرى!
نعم، الأمر لا يخالف أي قاعدة.
ففي قوانين اللعبة، يُسمح لك بامتلاك أي سلاح، طالما لم تخرق قواعد الرقعة أو التداخلات الخاصة.
والأجمل في هذا السيناريو، أن سلاح الانتقال السريع —
وفق خصائصه — يعود تلقائيًا إلى المخزن بعد استخدامه مباشرة.
وبما أنك تتوقف عند المخزن في نهاية انتقالك،
فحين يعود السلاح إلى مكانه، يجدك واقفًا عليه... وبالتالي،
تستلمه مجددًا فورًا!
النتيجة؟

- تجدد امتلاكك للسلاح نفسه.
- أو يُمكن اعتبار ذلك بمثابة "إعادة شحن فوري" له.
- وكل هذا ضمن القواعد، بدون أي خرق أو تلاعب.







ماذا يحدث إذا استلمت قطعة سلاحاً ولم تتحرك، ثم جاء خصمك بجوارك واستلم سلاحاً وقتلته؟

تخيل هذا السيناريو، لأنه سيحدث بالفعل:
أنت الآن في موقعك وتمتلك سلاح القنبلة. انتهى دورك، وحان دور خصمك.
خصمك يتقدم، ويأخذ سلاح التجميد. الآن دورك مرة أخرى.
تقوم أنت باستخدام سلاح القنبلة وتقتل خصمك.
فما الذي سيحدث بعد ذلك؟
ببساطة:

- قطعة خصمك تعود إلى المنزل (مكان نزول القطع).
- سلاح التجميد الذي كان معه يعود إلى المخزن.
- وأنت تستعيد سلاح القنبلة مرة أخرى.

كل شيء يحدث ببساطة ووضوح.

كان الدور للاعب الأسود، فتقدم واستحوذ على سلاح القنبلة.

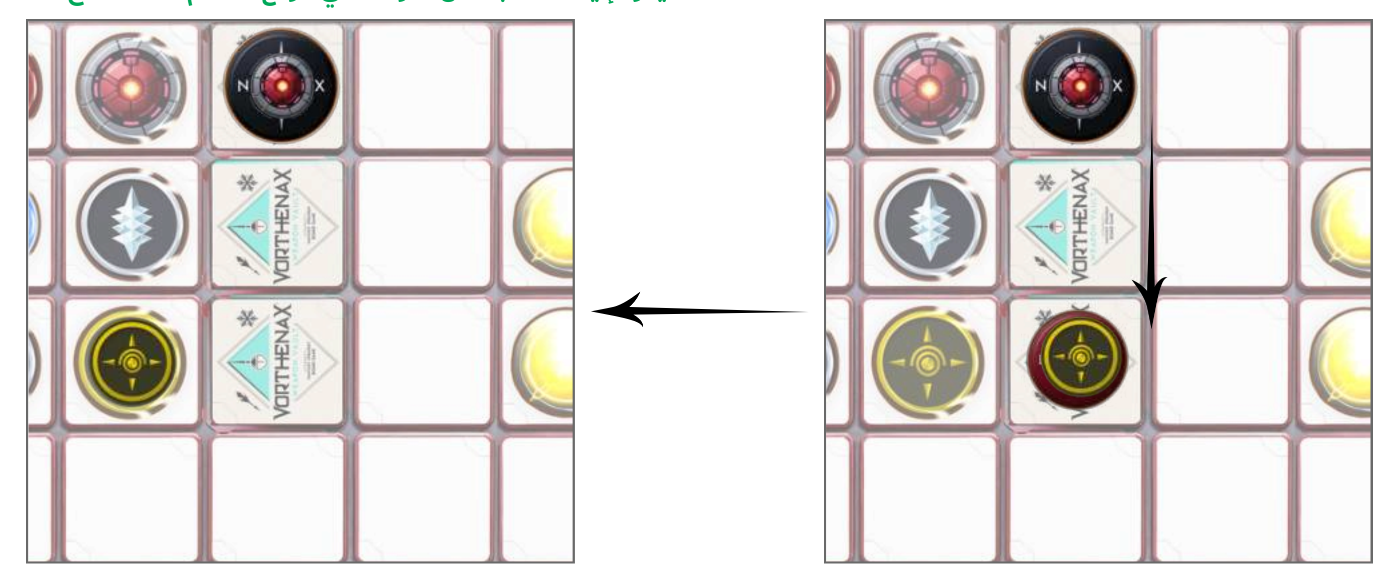
ثم جاء دور اللاعب الأحمر، فتقدم واستحوذ على سلاح التنقل أو الانتقال السريع.





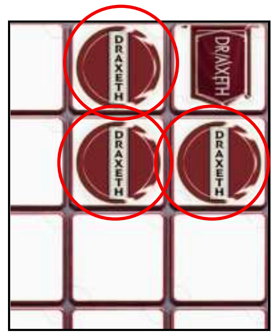
ثم حان وقت اللاعب الأسود، فاختار أن يقضي على اللاعب الأحمر.

سيحدث ببساطة أن اللاعب الأحمر سيقتل ويعود إلى موقعه في منطقة البداية أو المنزل. السلاح الذي كان يمتلكه سيعود إلى المخزن، بينما ستحصل على سلاح القنبلة مرة أخرى لأنك قمت بقتل خصمك وأنت تقف في مكان استلام سلاح القنبلة. وبالتالي، سيعود السلاح إلى المخزن، ثم يعود إليك لأنك بالفعل متوقف في موقع استلام هذا السلاح.



قواعد خاصة برمي السلاح أو العلم، والإرسال، والاستبدال
(تم وضع هذه القاعدة في النهاية لتكون على دراية كاملة بكل ما سبق، وتفهم أولاً آلية الاستلام، والإرسال، والرمي، قبل معرفة القيود الخاصة بها.)





قوانين التعامل مع السلاح والعلم داخل مناطق الاستلام:
لا يُسمح لك بتنفيذ أي من العمليات التالية إذا كانت قطعتك تقف داخل مربعات استلام السلاح أو مربعات استلام العلم:

- **رمي السلاح (حتى لو كان سيعود إلى المخزن).**
- **تبديل السلاح مع زميلك.**
- **رمي العلم أو تبادله مع فريقك.**

كما لا يجوز تنفيذ هذه العمليات إذا كانت القطعة الأخرى (التي ستتبادل معها أو ترسل إليها) تقف هي أيضًا داخل إحدى مربعات الاستلام.
القاعدة الأساسية:
كل عمليات رمي أو تبادل السلاح أو العلم يجب أن تتم فقط عندما تكون القطع على المربعات البيضاء (أرض الرقعة)، خارج مناطق الاستلام.

لا يمكنك هنا إلقاء السلاح لأنك داخل منطقة استلام السلاح (حتى لو كان سيعود إلى المخزن).

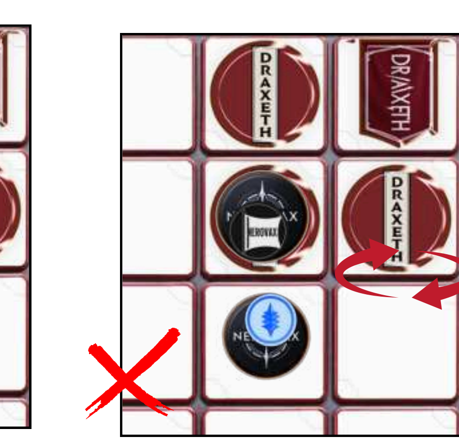

لا يمكنك هنا تبادل الأسلحة مع قطعتك لنفس السبب.

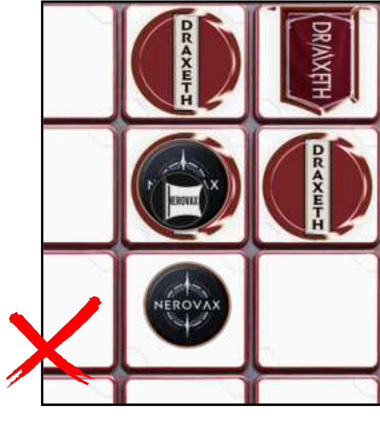
لا يمكنك التبديل هنا أيضًا، لأن هناك قطعة خاصة بك داخل مربعات استلام الأسلحة.

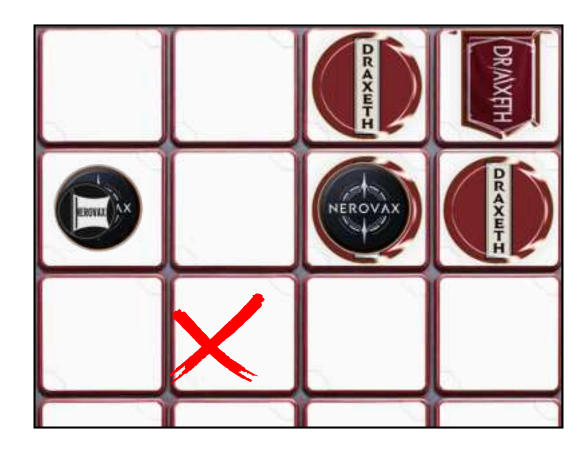




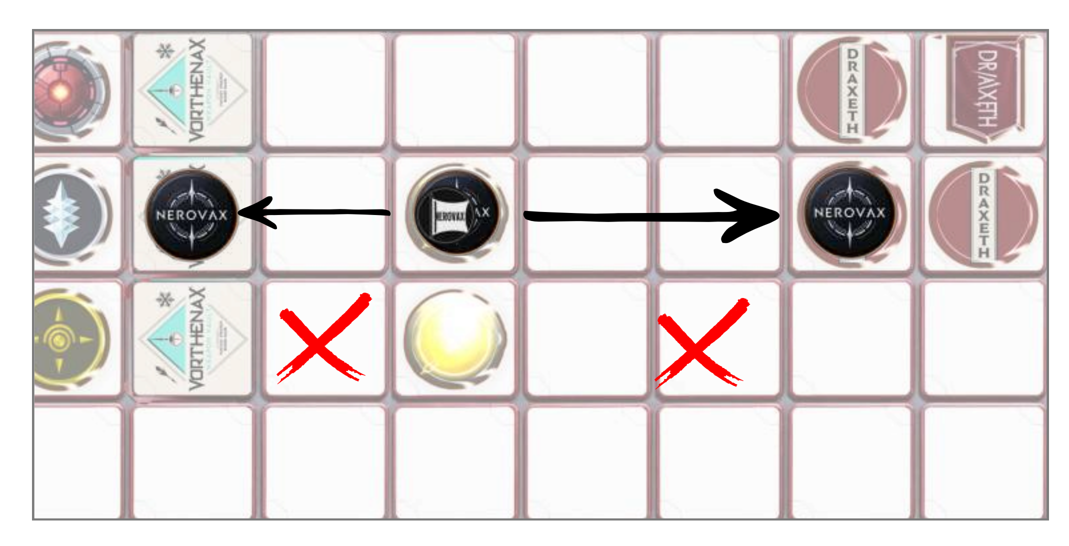
ينطبق نفس الكلام على العلم.







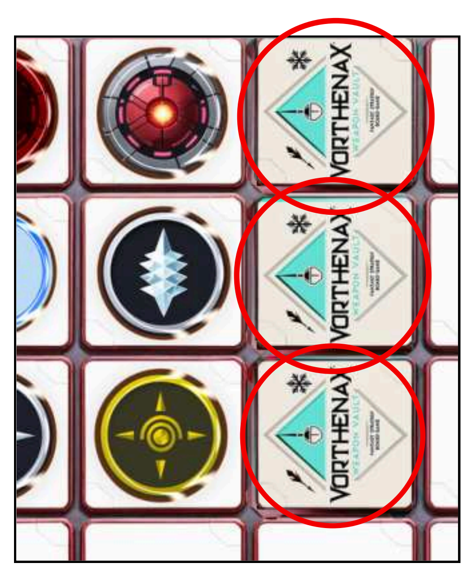
مثال : هنا لا يمكنك حتى ان ترسل العلم وانت داخل نقطة النزول من البوابات الزمنية لأن القطعة التي سترسل لها متوقفة في منطقة محظورة فيها الارسال او الاستقبال

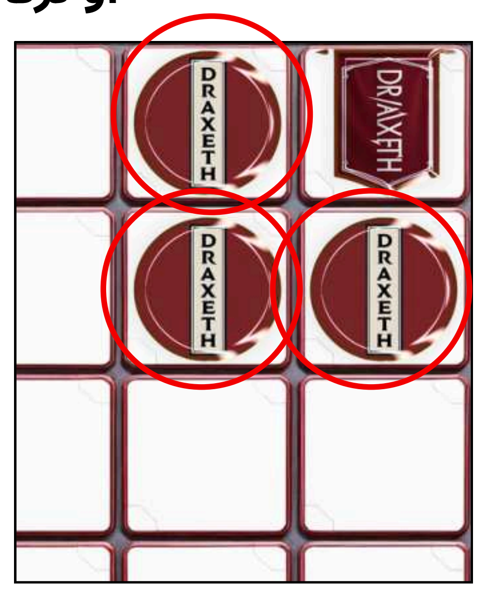


على الرغم من وجود قاعدة تسمح لك بإرسال أي شيء إلى قطعك أو رمي أي شيء أثناء توقفك داخل مربعين عند الخروج من البوابة الزمنية، إلا أنه في هذه الحالة فقط لا يمكنك إرسال أي شيء، لأن قطعك متوقفة في مربع محظور فيه الإرسال أو الاستبدال.

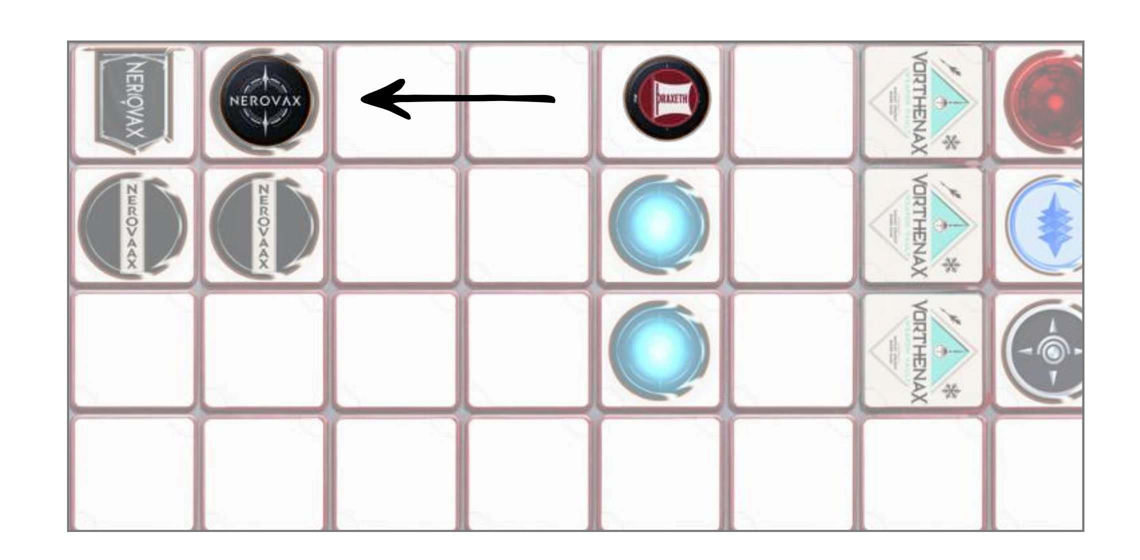
حول ترك العلم

بالنسبة لرمي العلم، لا يمكنك تركه أو رميه في أي من تلك المربعات التي ذكرتها. ببساطة، لا يمكنك وضع العلم على مربعات استلام السلاح أو تركه على مربعات استلام العلم.





🎖️ "استثناء الفوز" – لأنه يُستخدم فقط لإنهاء المباراة.



🎯 قاعدة الفوز الذهبي: إرسال العلم لإنهاء المباراة
تذكّر هذه القاعدة جيدًا، لأنك ستحتاجها في لحظات الحسم!
يسمح لك بإرسال العلم إلى قطعة تابعة لك توجد داخل أحد مربعات استلام العلم،
ولكن فقط إذا كان العلم الذي تحمله هو علم خصمك — أي أنه العلم المطلوب لتحقيق الفوز.
✅ شروط الإرسال للفوز:

- يجب أن تكون ضمن نطاق الإرسال (أي تقف على نفس الخط الأفقي أو العمودي مع القطعة المستقبِلة).
- يجب ألا يكون هناك أي عائق بينكما (لا قطع ولا حواجز).
- القطعة المستقبِلة يجب أن تكون داخل أحد مربعات استلام العلم.

🚫 ملاحظات مهمة:

- لا يمكنك إرسال العلم إلى مربع فارغ – يجب أن تكون هناك قطعة لك في الداخل.

هذا الإرسال يُعتبر استثناءً خاصًا

ماذا يحدث إذا قمت بفك الدمج داخل منطقة استلام السلاح؟

لنفترض أنك تقف داخل أحد مربعات استلام السلاح، وقطعتك في وضعية الدمج (أي مدموجة مع قطعة أخرى).
في هذه الحالة، وبسبب الدمج، لا يمكنك استلام أي سلاح حتى لو كان متاحاً.
لكن، في دورك قررت فك الدمج، فأصبحت الآن تمتلك قطعتين منفصلتين، وكل منهما تقف على مربع استلام سلاح.
فما الذي يحدث؟
ببساطة:

- كل قطعة ستقوم باستلام السلاح المتوفر على المربع الذي تقف عليه، إن وُجد.

كل شيء يتم تلقائياً وفق القواعد، بمجرد فك الدمج داخل منطقة الاستلام.

أنت الآن في وضعية الدمج، ولكن لا يمكنك استلام السلاح لأنه توجد قاعدة أساسية وثابتة في اللعبة تقضي بأنه يمكنك حمل شيء واحد فقط على رأسك.



ثم في دورك قررت فك الدمج ببساطة ستحصل على الاسلحة المتوفرة



ببساطة، تنص هذه القاعدة على أنه يمكنك فك الدمج أو إنهاء تقنية الدمج بينما تكون متوقفًا عند مربعات استلام السلاح.

هل يمكنني استخدام دمج آخر لفك الدمج؟

هل يمكنني فك الدمج باستخدام دمج آخر؟
هل يجوز في دوري أن أقوم بفك الدمج عبر تنفيذ دمج جديد في نفس اللحظة؟
لنفترض السيناريو التالي:
لديك قطعتان متجاورتان، إحداهما في وضعية الدمج (أي أنك تمتلك فعليًا ثلاث قطع، لكن اثنتين منها مدموجتان).
وفي دورك، قررت أن تقوم بفك الدمج، ولكن ليس بشكل منفصل، بل بأن تقوم مباشرة بدمج أحد الجزأين مع قطعة أخرى مجاورة لك.
قد تبدو هذه الحركة غير مفيدة تكتيكيًا، لكنها ممكنة وقانونية.
ما الذي يحدث في هذه الحالة؟
ببساطة:

- **يجوز لك تنفيذ هذه الحركة، لأنك لا تخالف أي قاعدة.**
- **هي تعتبر وكأنك نقلت القطعة من على "رأس" قطعة إلى رأس قطعة أخرى مجاورة لك.**

رغم أن هذه الخطوة قد لا تكون ذات فائدة عملية، إلا أنها قانونية تمامًا ضمن آلية اللعب.

أولوية الغنيمة: ماذا يحصل الخصم عند قتلك في مربع استلام سلاح؟

القاعدة ببساطة:
إذا قام خصمك بقتلك، فهو يحصل دائمًا على ما كنت تحمله (سواء سلاح أو علم) — وليس ما في المربع الذي تقف عليه.

مثال توضيحي:
- **أنت تقف في مربع استلام سلاح، وعلى رأسك سلاح من نوع آخر.**
- **السلاح الموجود في المربع متاح، لكن لا يمكنك أخذه لأنك تملك سلاحًا بالفعل.**
- **يأتي خصمك ويقتلك بالقفز إلى نفس المربع.**

في هذه الحالة:
- **الخصم لا يأخذ السلاح الموجود في المربع.**
- **بل يأخذ السلاح الذي كنت تحمله، لأنه يعتبر غنيمته من عملية القتل.**

وينطبق الأمر ذاته على العلم:
- **إذا كان الخصم يحمل علمًا ويقف على مربع استلام سلاح، فلن يحصل على السلاح.**
- **وإذا قمت أنت بقتله، فستأخذ العلم الذي كان يحمله، وليس السلاح الموجود في المربع.**

استثناء سلاح التجميد مع وضعية الدمج ⚠️❄️

تخيّل هذا الموقف بدقة:

أنت تمتلك الآن سلاح التجميد، وخصمك في وضعية الدمج (أي أنه يحمل قطعة فوقه).

تقوم في دورك باستخدام سلاح التجميد عليه...

❓ ماذا سيحدث؟

❓ هل يتم تجميد القطعتين معًا؟

❓ وهل يمكن لسلاح التجميد أن يستقر فوق رأس قطعة تحمل أصلًا قطعة أخرى؟

⚙️ لفهم الموقف يجب تذكّر القاعدة:

"لا يمكنك أن تحمل فوق رأسك أكثر من شيء واحد."

وخصمك هنا يحمل بالفعل قطعة فوقه بسبب الدمج.

فإذا أضفت سلاح التجميد، ستصبح القطعة الواحدة تحمل:

- **قطعة أخرى (من الدمج)**
- **وسلاح التجميد**
- **وهذا غير مسموح به في القواعد.**

🔄 إذًا، ما الحل في هذه الحالة؟

هذا هو أحد الاستثناءات الخاصة والنادرة في اللعبة. ويُطبّق فيه تعديل خاص على سلاح التجميد:

في حال استخدام سلاح التجميد على خصم في وضعية الدمج، فإن سلاح التجميد يتحول تلقائيًا إلى "سلاح قتل".

✅ النتيجة:

- **يتم قتل القطعتين المدمجتين فورًا**
- **يعود سلاح التجميد إلى المخزن**
- **تعود القطعتان إلى نقطة البداية الخاصة بهما (المنزل)**

🧠 لماذا هذا الاستثناء؟

لأن وضعية الدمج لا تحتمل إضافة عنصر ثالث فوق الرأس،

ولذلك يُعد هذا الوضع "غير شرعي"، ويتم التعامل معه بشكل قاطع عبر تحويل أداة التجميد إلى أداة قتل.

⚠️ تأكيد على قاعدة مهمة في اللعبة

ذكرتُ هذه القاعدة سابقًا، لكن من المهم التأكيد عليها مرة أخرى بطريقة مختلفة، لأنها من القواعد الجوهرية التي قد تُسبب التباسًا.

✅ القاعدة الأساسية:

في اللعبة، هناك أسلوبان فقط يسمحان لك بالمرور من فوق المربعات، وهما:

1. **تقنية الدمج:**
2. **عندما تكون في وضعية الدمج، يمكنك التحرك فقط:**
   - **بخط أفقي أو عمودي**
   - **لمقدار مربعين فقط**
3. **وهذا يتيح لك المرور من فوق المربعات، بما في ذلك البوابات الزمنية الرئيسية، بشرط أن تكون المسافة مناسبة.**
4. **⚠️ إذا كان الفاصل بينك وبين البوابة أكثر من مربعين، أو إذا تطلب المرور خطًا قطريًا، فلا يمكنك المرور.**
5. **سلاح الانتقال:**
6. **هذا السلاح يسمح لك بالتقدم:**
   - **حتى 5 مربعات**
   - **بخط أفقي أو عمودي فقط**
7. **ويمكنك من خلاله المرور من فوق البوابات الزمنية، سواء كانت رئيسية أو فرعية، دون أي عائق.**

❌ ما لا يمكنك فعله:

- **لا يمكنك المرور من فوق منطقة العلم أو منطقة نزول اللاعبين، لأنهما تقعان في طرفي الرقعة، وأي محاولة للمرور منهما تتطلب خطًا قطريًا، وهو غير ممكن في تقنية الدمج أو سلاح الانتقال.**
- **لا توجد أي طريقة أخرى تسمح لقطعك بالتحرك أكثر من مربعين، باستثناء تقنية الدمج وسلاح الانتقال.**

🧠 الخلاصة:

يمكنك المرور من فوق البوابات الزمنية الرئيسية أو الفرعية فقط عند استخدام تقنية الدمج أو سلاح الانتقال، بشرط أن يكون التحرك بخط أفقي أو عمودي، ولا يتجاوز المسافة المسموح بها.

قانون المرور على القطع المفعّل عليها سلاح التجميد

ماذا يحدث إذا قامت قطعة لك أو لخصمك، وهي في وضعية الدمج، بالمرور فوق قطعة مجمّدة؟

عند مرور أي قطعة في وضع الدمج فوق قطعة مجمّدة، يتم تحرير هذه القطعة تلقائيًا.

⚡ ماذا يحدث إذا استخدمت سلاح الانتقال السريع ومررت فوق قطعتين مجمّدتين؟

عند استخدام سلاح الانتقال السريع ومرورك فوق قطعتين مجمّدتين، فإن كلتا القطعتين يتم تحريرهما تلقائيًا.

✅ لماذا يحدث هذا؟

لأنك ببساطة قمت بتفعيل إحدى قواعد تحرير القطعة المجمّدة، وهي:

المرور فوق القطعة المجمّدة يؤدي إلى تحريرها، سواء كان المرور بواسطة قطعة في وضع الدمج أو باستخدام سلاح خاص مثل الانتقال السريع.

🏳️ المراجعة الحاسمة: متى يعود العلم إلى موقعه الأصلي؟
تحدثنا سابقًا عن هذه النقاط، لكن لأهميتها قمنا بتجميع القواعد الثلاثة الأساسية لك هنا للتأكيد والمراجعة.
فإذا قررت أخذ العلم من موقعه الأصلي، يجب أن تعرف أنه لن يعود إلا في ثلاث حالات محددة فقط:

✅ الحالة الأولى: القتل بالسلاح أو التجميد
إذا كانت القطعة تحمل العلم وتم قتلها باستخدام:
سلاح القنبلة
أو سلاح التجميد
فإن العلم يعود مباشرة إلى موقعه الأصلي على الرقعة.
⚠️ ملاحظة:
لا يمكنك رمي علم على مربع يحتوي على علم آخر مرمي بالفعل.
أي: إذا ألقى لاعب علمه على مربع فارغ، لا يجوز للاعب آخر أن يرمي علمًا ثانيًا في نفس المربع.
هذا السيناريو مرفوض تمامًا.

✅ الحالة الثانية: القتل بواسطة قطعة تحمل شيئًا
إذا كانت القطعة القاتلة (التي تهاجم قطعة خصمك الحاملة للعلم)
تحمل شيئًا على رأسها، مثل:
علم آخر
سلاح
أو كانت في وضعية الدمج
فإن العلم لا يمكن أن ينتقل إليها (لأنها مشغولة بالفعل)،
وبالتالي يعود إلى موقعه الأصلي تلقائيًا.

✅ الحالة الثالثة: المرور فوق العلم المرمي
إذا كان العلم مرميًا على مربع فارغ،
وتوقفت عليه قطعة (لك أو لخصمك) تحمل شيئًا على رأسها، مثل:
سلاح
علم
أو في وضعية الدمج
فإن العلم لا يمكن أن يصعد على رأس تلك القطعة،
وبالتالي يعود إلى موقعه الأصلي على الرقعة.

🧠 خلاصة القاعدة:
العلم لا يعود إلى موقعه الأصلي إلا في الحالات الثلاث المذكورة أعلاه.

🚫 قاعدة : ممنوع الوقوف على علمك المُلقى

الموقف:

لديك قطعة تحمل علمك، وتريد إعادته إلى موقعه الأصلي لحمايته من الخصم، فتقوم برمي العلم على مربع فارغ، ثم تحاول تنفيذ مناورة للوقوف على نفس المربع باستخدام قطعة أخرى.

قد تكون هذه القطعة:

- تحمل شيئًا على رأسها (مثل تقنية الدمج، أو علم آخر، أو سلاح).

وتحاول تنفيذ قاعدة تقول:

"إذا مرت قطعة تحمل شيئًا على رأسها فوق علم مُلقى بمفرده، فإن العلم يعود إلى موقعه الأصلي."

⚠️ لكن هنا التنبيه الحاسم:

هذه القاعدة لا تُطبَّق على علمك الخاص.

- لا يمكنك الوقوف أو المرور على مربع يحتوي على علمك المُلقى.
- لا تنطبق تقنية الدمج، ولا تُحتسب أي محاولة للدهس أو التوقف، حتى لو كنت تحمل شيئًا على رأسك.

🛡️ لماذا؟

تم وضع هذه القاعدة خصيصًا لمنع أي ثغرة قد يستغلها اللاعبون، مثل:

أخذ علمهم ثم تركه على مربع فارغ، ثم استخدام تقنية الدمج لإعادته بطريقة غير مقصودة.

✅ القاعدة واضحة:

لا يمكنك بأي شكل من الأشكال إعادة علمك المُلقى بهذه الطريقة.

نهاية القواعد

بتاريخ: 28 / 5 / 2025

تلك هي اللعبة،

وتلك هي نهاية القواعد التي حاولت من خلالها أن أضع تصورًا متكاملًا لعالم استراتيجي خاص.

هذه اللعبة أخذت مني الكثير من الوقت والجهد،

ورغم كل ذلك، قد أكون قد نسيت شيئًا يخص القواعد،

أو أن هناك ثغرة لم ألاحظها بعد.

لكن إن حدث ذلك...

فسيكون هناك جزءٌ ثانٍ أُجري فيه التحسينات والتعديلات اللازمة.

🎨 عن عملية التصميم:

كل ما في هذه اللعبة – الفكرة، النظام، القواعد، التخطيط، والابتكار –

هو من تصميمي الشخصي الكامل، من الألف إلى الياء.

استعنت فقط ببعض الأدوات الحديثة (مثل الذكاء الاصطناعي) في أمور تقنية مساعدة، مثل:

- تحسين الأسلوب اللغوي
- كتابة السكريبتات البصرية
- تعديل بعض المصطلحات
- والرسم عند الحاجة

لكن جوهر اللعبة، فكرتها، آلياتها، ورؤيتها الاستراتيجية –

كلها من صميم تفكيري وتخطيطي بالكامل.

🧩 ملاحظات شخصية:

- هذه اللعبة أردتها أن تكون:
  - بعيدة عن الإنترنت
  - بعيدة عن الهواتف
  - خالية من أي طابع تجاري
- أردتها مجانية تمامًا، بين يديك،
- بدون حقوق ملكية، وبدون أي مقابل مادي.
- لا أبحث عن نجاحها أو شهرتها،
- بل لأكون صريحًا، بعد أن أنهيتها، لم تعجبني كثيرًا،
- لكنني كنت مجبرًا على إنهاء هذه الفكرة فقط لأستطيع النوم.
- يمكنك إعادة تصميمها بالشكل الذي يناسبك،
- فلستَ مُجبَرًا على استخدام هذه الرقعة أو هذه الأشكال،
- بل يمكنك ابتكار ما هو أجمل وأقوى بصريًا.

🔧 عن النسخ والتطوير:

- لا أمانع إن قام أي شخص بتصميمها أو بيعها،
- بشرط ألا يُغيّر أي قاعدة من قواعدها،
- وألا ينسبِ الفكرة لنفسه أو يضع اسمه عليها.
- فكرتُ سابقًا في جعلها قابلة للعب من قبل أربعة لاعبين،
- لكنني عدلت عن ذلك لضمان عدالة التنافس وتجنب التحالفات.
- النسخة الأولى من الرقعة كانت أكبر وأعقد،
- ثم اختصرتها لاحقًا للوصول إلى توازن أفضل في التخطيط واللعب.
- حرصت على أن تكون مواقع الأسلحة والبوابات والعلمين موزعة بعناية،
- ليكون الوصول إلى الفوز تحديًا معقدًا يتطلب التفكير العميق والتخطيط الدقيق.

مع التحية،

محمود هويدي

شكر خاص وتقدير

أتقدّم بجزيل الشكر والامتنان لكل من ساعدني في إتمام هذه اللعبة،
سواء عبر الأفكار، أو الملاحظات، أو المراجعة، أو المساهمة في تطوير وتحسين التفاصيل الدقيقة.

- **تحسين الرقعة**
محمود منشاوي

في التصميم الأصلي للرقعة، كانت المربعات البيضاء تظهر بلون أسود أو رمادي داكن،
لكن تم تعديلها إلى اللون الأبيض الواضح مع خطوط وحواف دقيقة،
وذلك لتوفير رؤية أوضح، ومساعدة اللاعبين على التركيز بشكل أفضل أثناء اللعب.
هذا التغيير لم يكن مجرد تعديل شكلي، بل جاء بهدف تقليل الإزعاج البصري
الذي قد تسببه الألوان الداكنة عند التحديق الطويل،
وجعل الرقعة أكثر راحة للعين وأسهل في تتبع الحركة والتخطيط.

- **تعديل قاعدة الفوز**
محمد الهويدي

تعديل جذري على نظام الفوز: من قلب الفكرة إلى عمق الاستراتيجية

في النسخة الأولى من اللعبة، كانت طريقة الفوز بسيطة:
يتم وضع أعلام اللاعبين داخل أجنحة خصومهم — أي أن كل لاعب يجب أن يذهب إلى منطقة خصمه ويعيد علمه الخاص إلى منطقته ليحقق الفوز.
رغم أن الفكرة بدت مثيرة من حيث المبدأ، إلا أنها أخلّت بتوازن اللعبة عمليًا؛
ففي بداية كل جولة، كان من السهل على خصمك أن يصل إلى علمك الموجود في منطقته بسرعة،
فيقوم بإبعاده أو حمايته فورًا، مما يجعل اللعبة غير متكافئة ويضع أحد اللاعبين في موقع ضعف منذ اللحظة الأولى.
وبناءً على هذا الخلل، تم اقتراح تعديل أساسي على هذا النظام:
أصبح العلم الموجود في كل جناح هو العلم الذي يجب نقله إلى جناح الخصم،
أي أن كل لاعب يدافع عن علمه الخاص، ويحاول إيصال علمه إلى الجهة المقابلة.
هذا التعديل البسيط في المبدأ، أحدث فرقًا كبيرًا في عمق الاستراتيجية،
فهو يجعل الدفاع والهجوم أكثر عدلاً وتكافؤًا،
ويفتح المجال أمام تخطيط معقد ومواجهات متوازنة طوال المباراة.

- **قاعدة الحصن**
سلمى اسماعيل

في التصميم الأولي للعبة، كانت مناطق النزول من البوابة الزمنية الرئيسية – والتي تتكوّن من مربعين – مفتوحة بالكامل، بحيث يمكن الدخول إليها أو الخروج منها بحرية، بل وحتى الهجوم داخلها من أي اتجاه.
لكن مع التجربة، تبيّن أن هذا الانفتاح كان يسبب خللاً كبيرًا في توازن اللعب،
ويسمح بتجاوزات واستراتيجيات غير متكافئة، حيث يمكن لأي لاعب مهاجمة من في تلك المنطقة دون ضوابط.
لذلك، تم تعديل القاعدة وتثبيت ما يُعرف بـ "قاعدة الحصن":
لا يمكن دخول مناطق النزول، أو مهاجمة القطع الموجودة فيها، إلا عبر البوابة الزمنية الرئيسية نفسها.
بمعنى أوضح:

- الهجوم أو الدخول لا يتم إلا عن طريق التنقل عبر البوابة الرئيسية فقط.
- لا يُسمح لأي لاعب بالتدخل في تلك المربعات من خارجها مهما كان موقعه أو سلاحه،
- إلا إذا استخدم البوابة ذاتها كمسار مباشر.

هذا التعديل جعل من منطقة النزول حصنًا دفاعيًا محميًا،
ومنع الكثير من الثغرات التي كانت تخل بتوازن المواجهات.

- **المراجعة والتدقيق**

سلمى اسماعيل

تمت مراجعة الصفحات بالكامل، مع إجراء تعديلات جوهرية شملت ما يلي:

- تصحيح العديد من الأخطاء المتعلقة بفهم القواعد وتفسيرها.
- إعادة تنسيق وترتيب الصفحات بشكل منطقي ومتسلسل.
- تنظيم المحتوى وتقسيمه بطريقة مميزة تسهّل على القارئ الفهم والتنقل داخل الكتاب.
- تعزيز وضوح العناوين، وترتيب القواعد من الأساسيات إلى الحالات الخاصة والمعقدة.
- تحسين الأسلوب الكتابي وتوحيد المصطلحات المستخدمة في جميع أجزاء اللعبة.

كل ذلك بهدف تقديم كتاب متكامل، احترافي في شكله، واضح في مضمونه، وسلس في قراءته.

- **تصميم الغلاف**

عبدالله هويدي

تصميم غلاف اللعبة

ملاحظة شخصية :

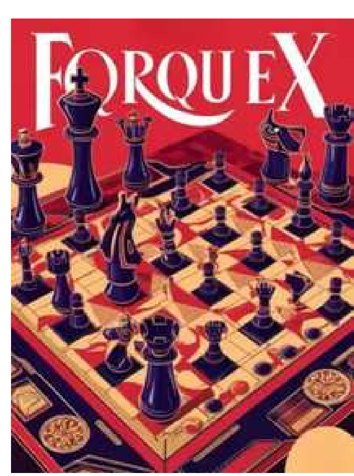
في هذا الكتاب

لقد ذكرت لعبة الشطرنج مرتين. لكن هذا لا يعني أنني لا أحبها — بالعكس تمامًا. أنا مدمن على الشطرنج، حيث أمتلك ثلاثة كتب قمت بتأليفها حولها، بالإضافة إلى كتاب **Forquex** الجزء الأول الذي سيتضمن حوالي عشرة أجزاء. كما خصصت كتابين كاملين لافتتاح الساراجوسا، وهو افتتاح لم يُكتب عنه بتفصيل كافٍ من قبل.

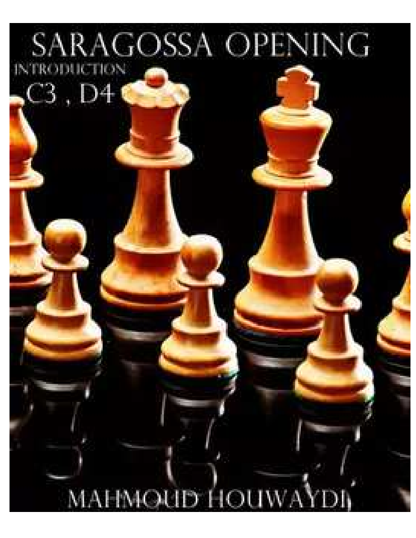
- اقترب تقييمي من **2000**.
- لا ألعب الشطرنج فقط، بل أستمتع أيضًا بلعبة "الداما" ولعبة "**GO**".

لكن **Dravakron**، فهي شيء آخر... شيء يتنفس الاحتمالات ويعيش على الحيلة.

وربما أكون مخطئًا عندما قلت إن تلك اللعبة لا يمكن الغش فيها، فلا أحد يعلم كيف سيتطور الذكاء الاصطناعي.









الرقعة والقطع

الرقعة والأجزاء المنقوشة عليها وقطع اللعبة في الفصل الختامي

اللعبة بالكامل

- **الصفحة الأولى : تحتوي على رقعة بجودة عالية، يمكنك طباعتها وتغليفها أو تصميمها بالطريقة التي تفضلها.**
- **الصفحة الثانية: تحتوي على رقعة أخرى، ولكن القطع فيها خفيفة، مما يمنحك وضوحًا أفضل إذا كنت تفضل ذلك.**
- **الصفحة الثالثة: ستجد رقعة ثالثة فارغة بالكامل، مما يتيح لك فرصة تصميم شيء مختلف.**
- **الصفحة الرابعة: تحتوي على القطع التي ستلعب بها.**
- **الصفحة الخامسة: تحتوي على الأسلحة والعلم، يمكنك طباعتها وتغليفها أو تصميمها بأي شكل وحجم يناسبك.**
- **الصفحتان السادسة والسابعة: تحتويان على جميع القطع المحفورة على الرقعة، إذا رغبت في إضافة لمسة مميزة لتصميم اللعبة.**
- **في النهاية هناك بعض الصفحات تحتوي على اشكال مختلفة من الرقعة بنفس الجودة .**

يمكنك الحصول على هذه المواد مجانًا وتجميعها بنفسك.

تصميم الرقعة وقطع اللعب

هذه النسخة تحتوي على فيديو توضيحي يشرح بالتفصيل كيفية تصميم الرقعة وكافة أدوات اللعب التي استخدمتها لإنشاء اللعبة من الصفر.

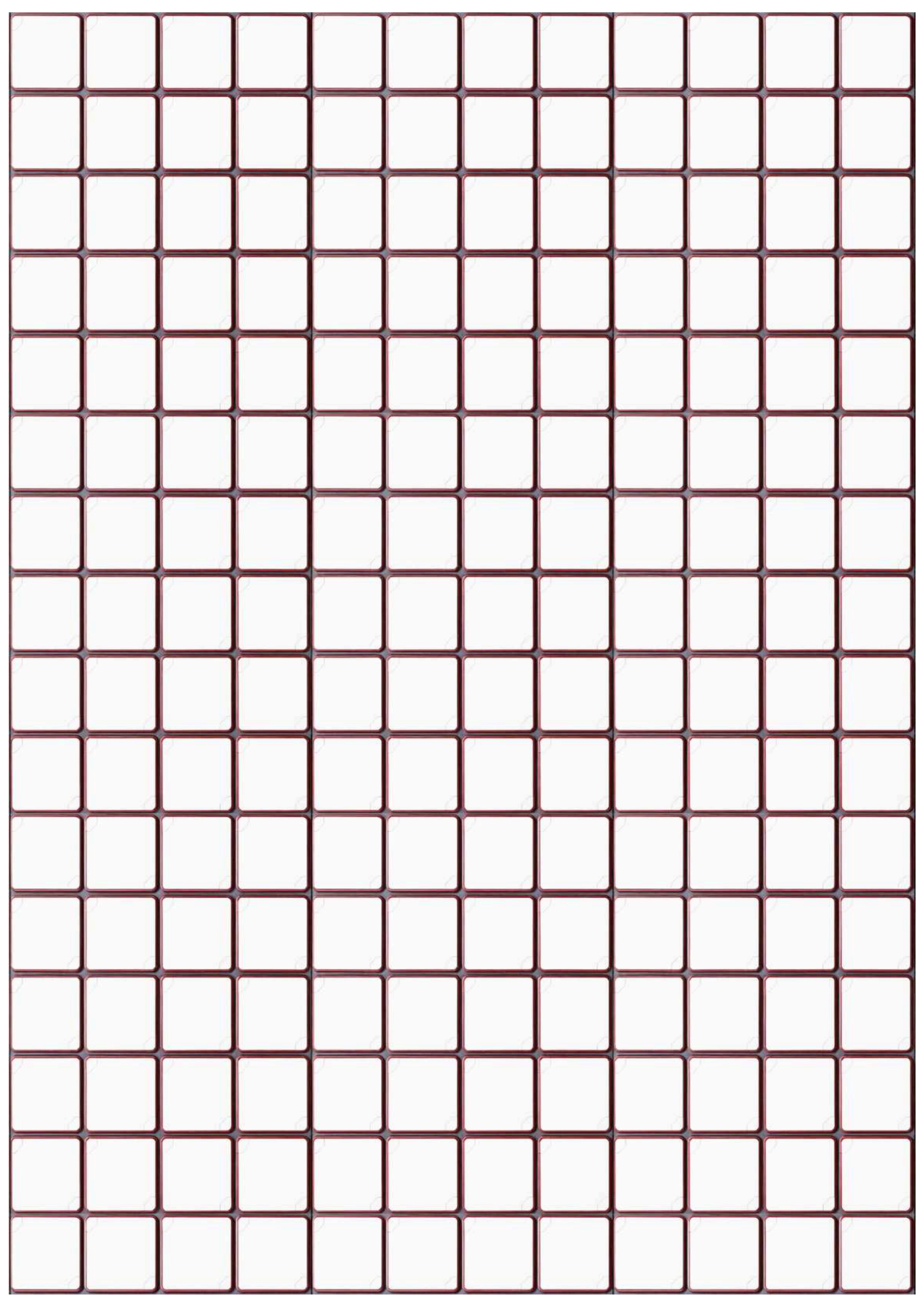
قمت بإعداد فيديو يوضح أبعاد الرقعة وحجمها بدقة، ليسهل عليك إعادة تنفيذها بأقل تكلفة ممكنة في حال رغبت في تصميم نسختك الخاصة.

تفاصيل الطباعة:

- الرقعة: تم طباعتها على ورقة **A3**، ثم تم تغليفها لحمايتها.
- قطع اللعب: طُبعت على ورقة **A4**، وتم تغليفها ثم قصها لتصبح جاهزة للاستخدام.
- تم استخدام قطع مغناطيسية مع لوح معدني لتثبيت القطع على الرقعة أثناء اللعب.
- الفيديو على قناة اليوتيوب الخاصة باللعبة


DRAXETH
DRAVAGATE
VORTHENAX
WEAPON VAULT
NEROVAX


DRAXETH
DRAVAGATE
VORTHENAX
NEROVAX




DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

NEROVAX

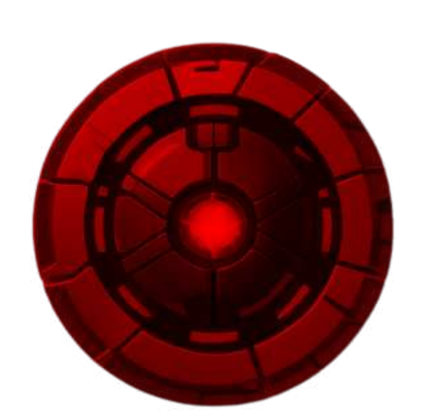
NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX






PRAXETH

NEROVAX


DRAVAGATE


DRAVAGATE


DRAVAGATE


DRAVAGATE


DRAVAGATE


DRAVAGATE



DRAXETH




DRAXETH


NEROVAAX




NEROVAX


VORTHENAX


DRAXETH


NEROVAX











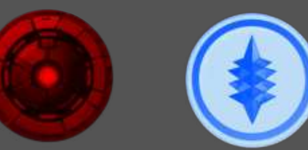

DRAXETH

NEROVAX


DRAXETH

NEROVAX







DRAXETH

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH















DRAXETH

NEROVAX


DRAXETH

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH















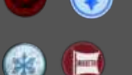




























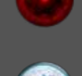



























NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

DRAXETH

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

NEROVAX

DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH

DRAXETH

في الصفحات القادمة، ستجد تصميماً مختلفًا للرقعة، حيث تم تقسيمها إلى أربعة أجزاء، وطباعة كل جزء على ورقة استيكر باستخدام طابعة Epson، بمقاس A4.

تم تجميع الأجزاء بعناية، واستخدام قطع بأحجام وخامات مختلفة، مما ساهم في تحسين الجودة بشكل ملحوظ.

أجريت بعض التعديلات لتحسين وضوح الرقعة أثناء اللعب:

تم تخفيف مربعات النزول من البوابة لتكون أكثر وضوحًا لكلا اللاعبين.

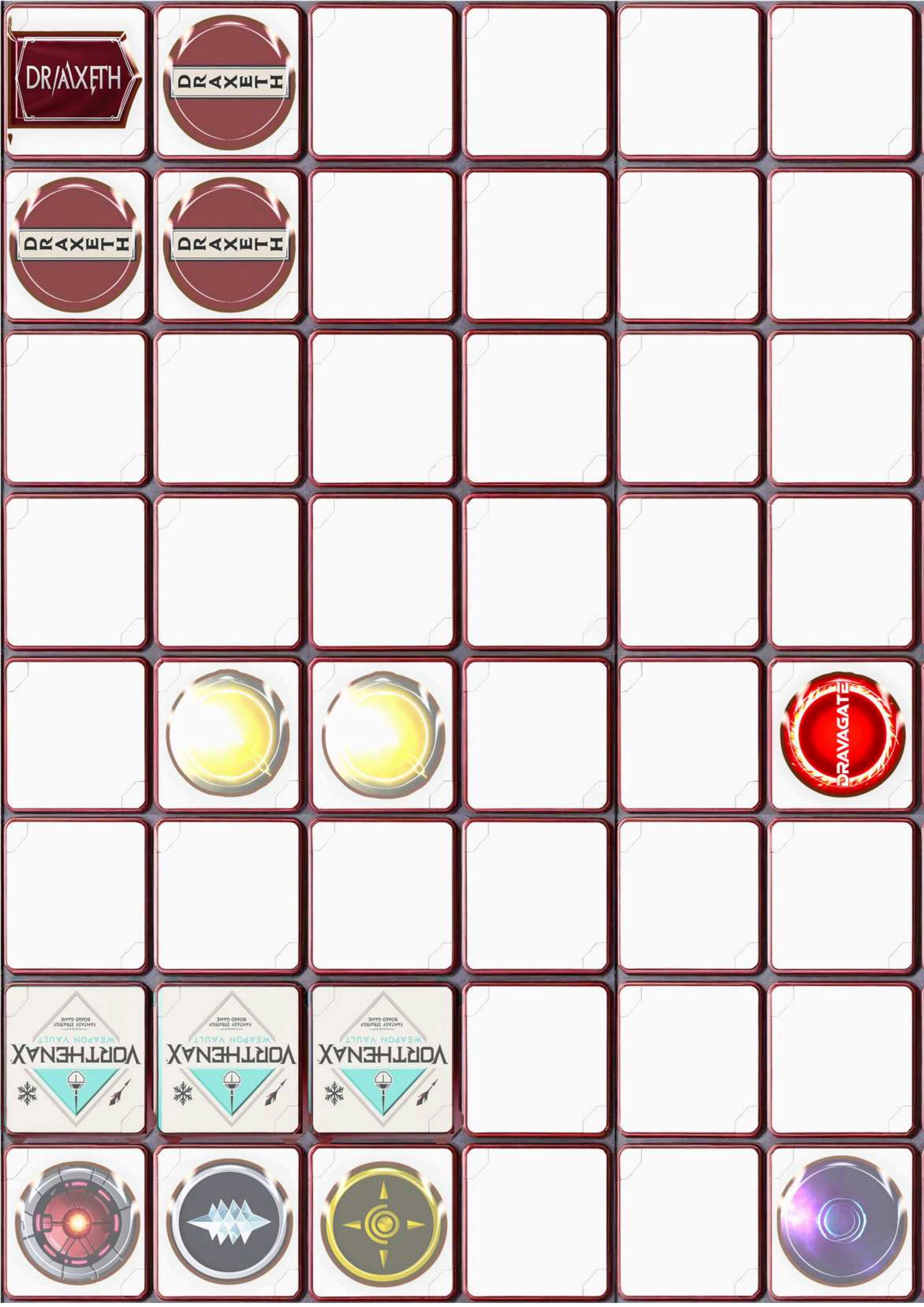
تم تبسيط منطقة الأسلحة بحيث يظهر السلاح بوضوح داخل مربعه.

تم تمييز مربعات العلم الجانبية بطريقة أكثر وضوحًا.

مع الحفاظ على الأساسيات دون تغيير.

الفيديو ستجده على قناة اليوتيوب الخاصة باللعبة


DRAVAGATE
DRAVAGATE
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH


DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAVAGATE


DRAVAGATE
NEROVAX
DRAVAGATE
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX



VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
DRAVAGATE
NEROVAX


DRAXETH


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX


DRAXETH


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX


DRAXETH


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX


DRAXETH


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX











NEROVAX


DRAXETH

NEROVAX




DRAXETH









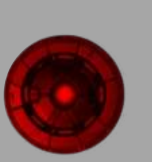



NEROVAX


DRAXETH

NEROVAX




DRAXETH









DRAXETH

NEROVAX











PRAXETH

NEROVAX









PRAXETH

NEROVAX









PRAXETH

NEROVAX


















































جميع قطع اللعبة

الرقعة الثانية

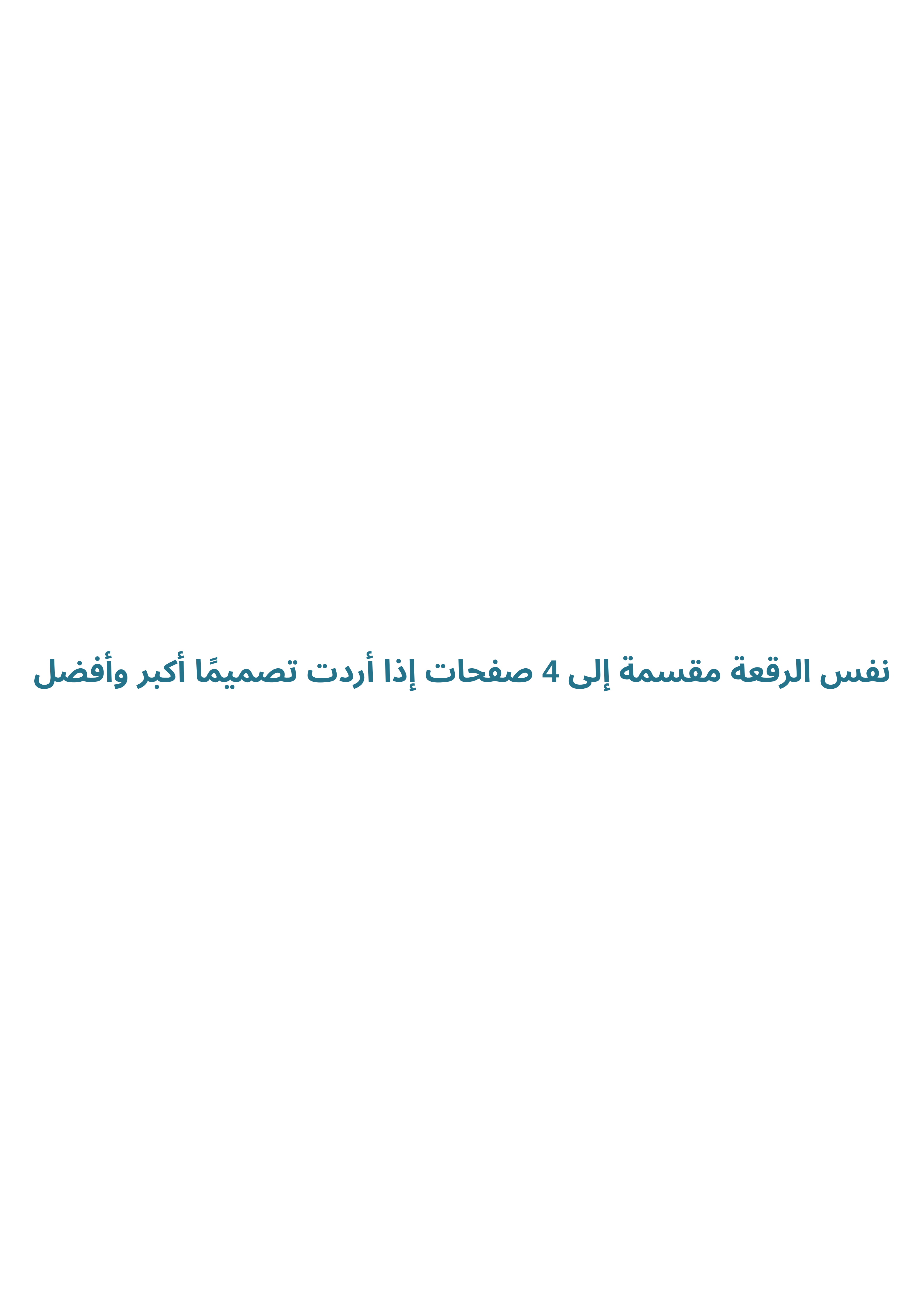
صُممت هذه الرقعة لتتكون من ثلاثة أشكال: نسخة مخففة من القطع، ونسخة واضحة بالكامل، ونسخة أخف قليلاً، مما يساعدك على اللعب بشكل أفضل. تم تصميم المربعات بلون كل دائرة في أرض الرقعة لتكون واضحة لكلا اللاعبين، ولتحديد مواقع قطعهم بدقة، مما يمنع الحسابات غير المفيدة. لكن في النهاية، كما ذكرت لك، لديك الحرية في بناء أي تصميم تفضله.
ستجد في الصفحات الثلاث التالية الرقعة بثلاثة أشكال مختلفة.


DRAXETH
DRAVAGATE
VORTHENAX
WEAPON VAULT
NEROVAX


DRAXETH
DRAVAGATE
VORTHENAX
WEAPON VAULT
NEROVAX

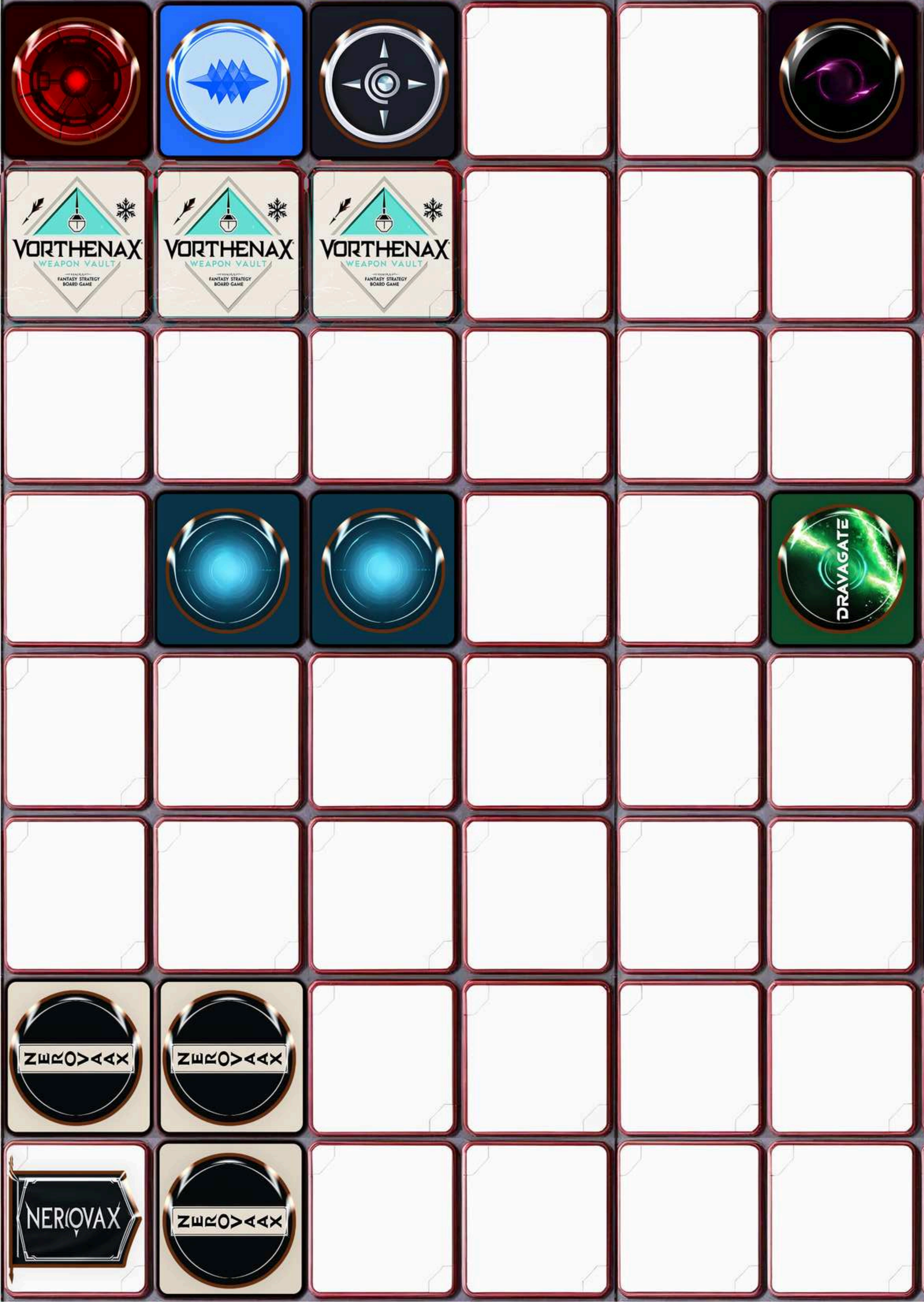


DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAVAGATE
DRAVAGATE
DRAVAGATE
VORTHENAX
VORTHENAX
VORTHENAX
VORTHENAX
VORTHENAX
VORTHENAX
DRAVAGATE
DRAVAGATE
DRAVAGATE
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX


نفس الرقعة مقسمة إلى 4 صفحات إذا أردت تصميمًا أكبر وأفضل

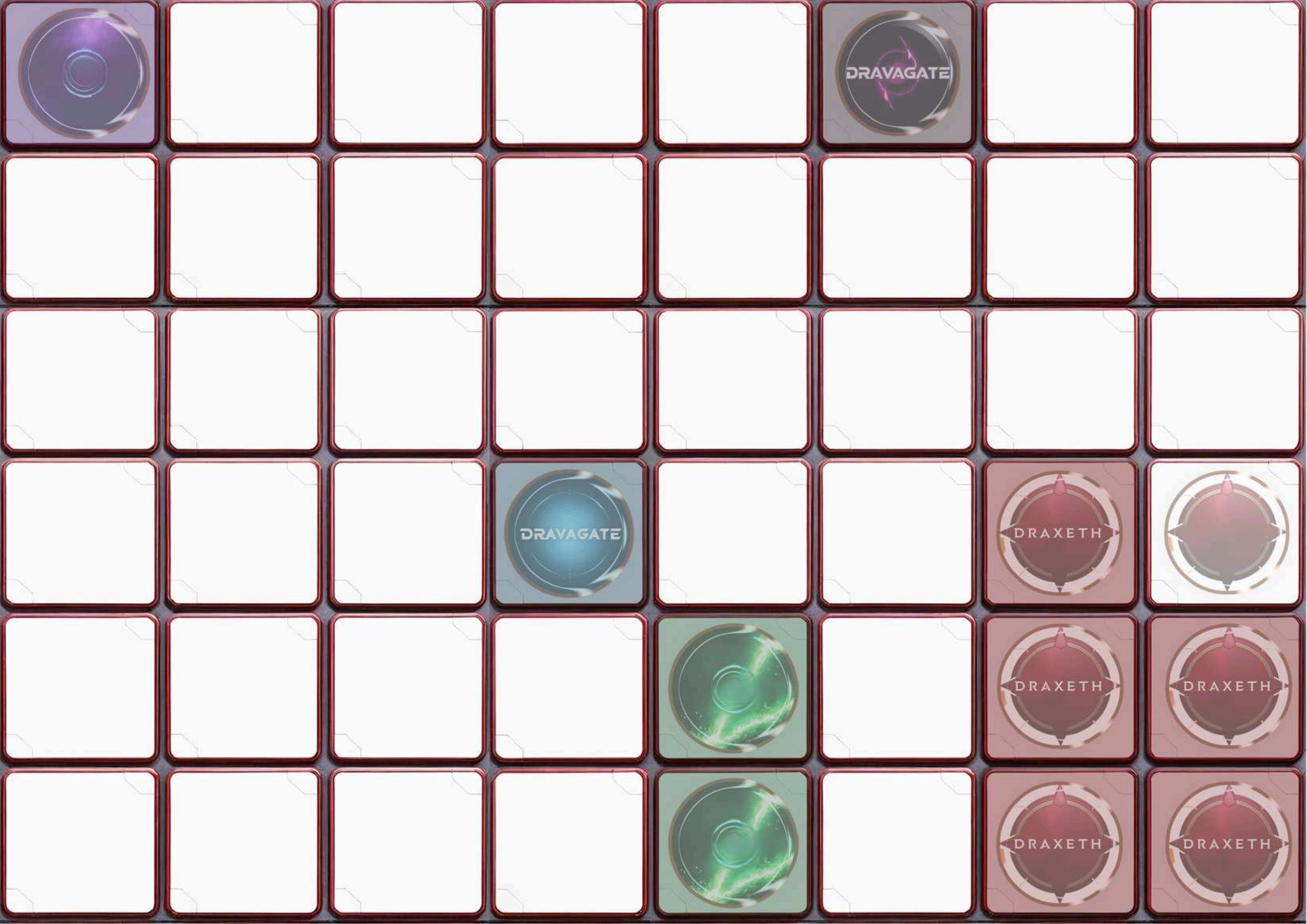

DRAVAGATE
DRAVAGATE
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH

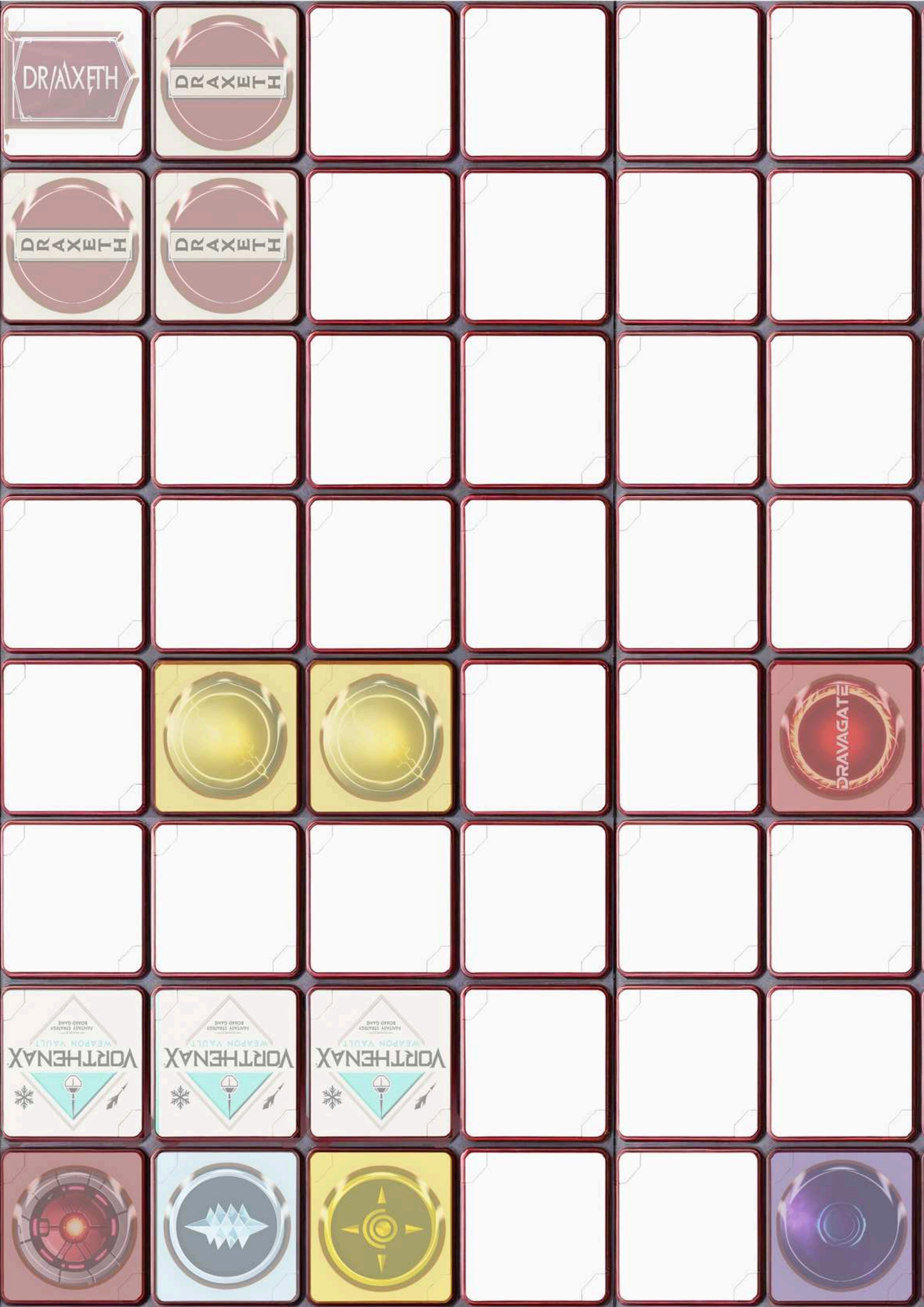

DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAVAGATE
VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME

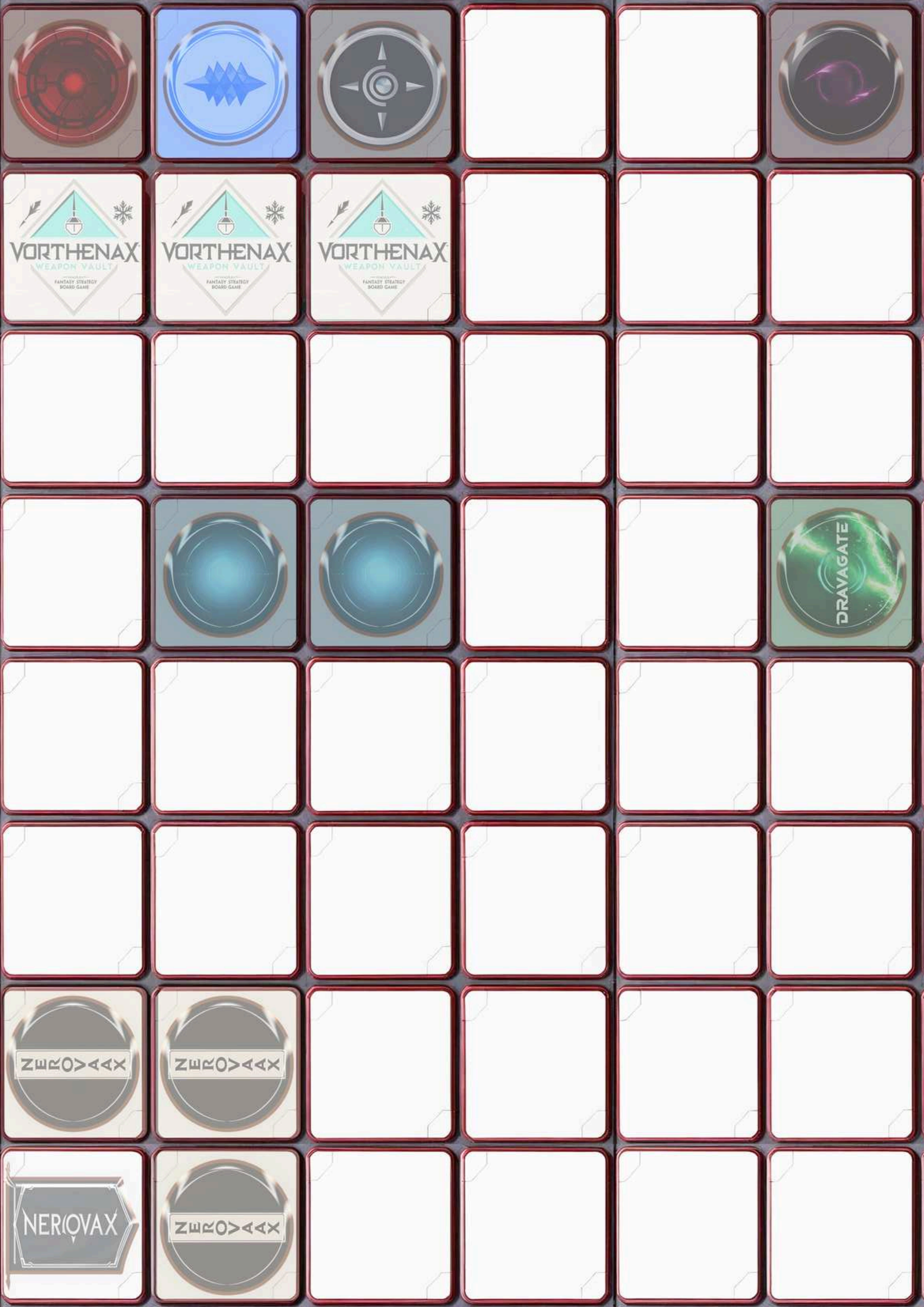

VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
DRAVAGATE
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX


DRAVAGATE
NEROVAX
DRAVAGATE
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX

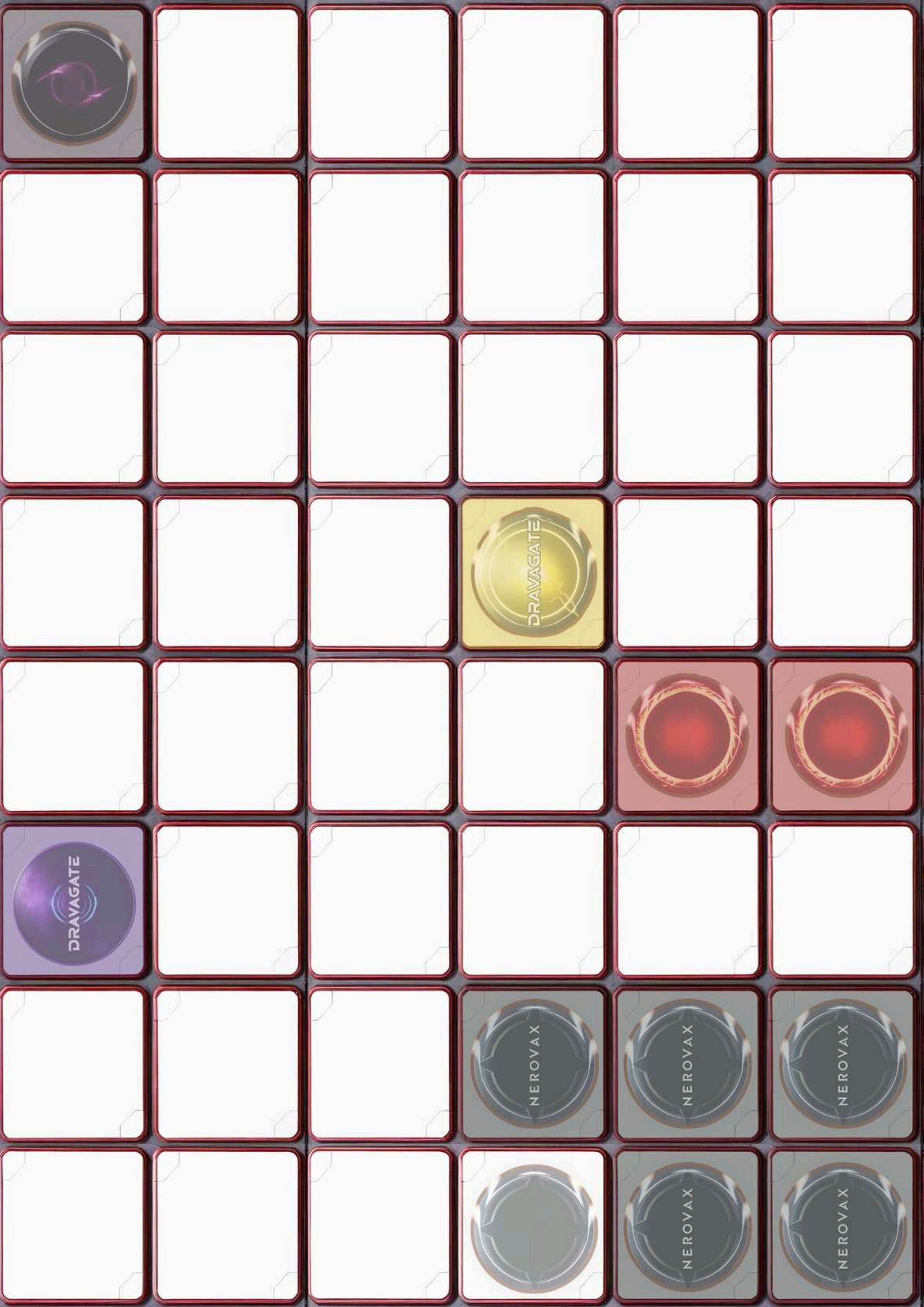
نسخة أخرى مقسمة إلى أربعة أجزاء

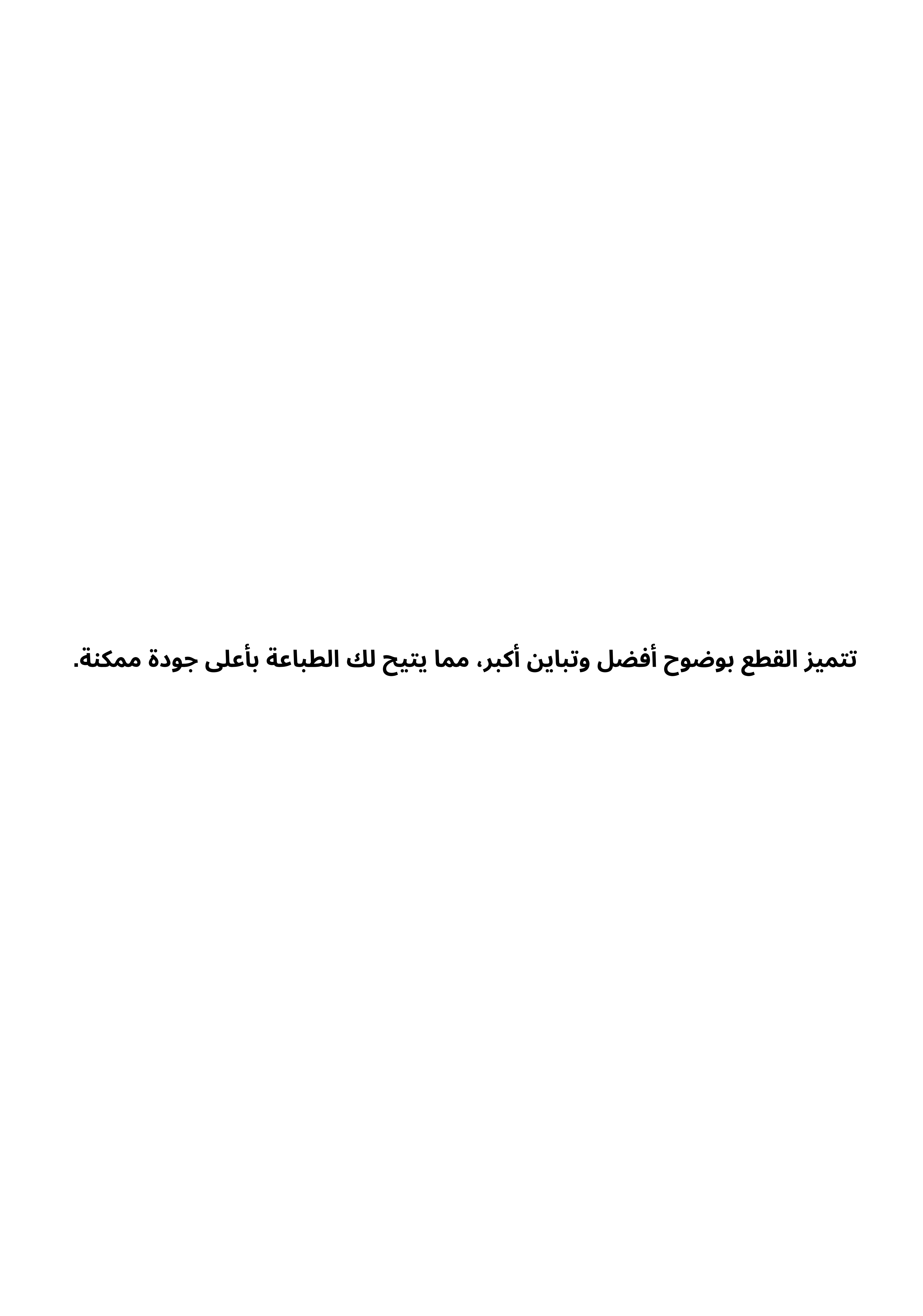

DRAVAGATE
DRAVAGATE
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH


DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAXETH
DRAVAGATE
VORTHENAX
WEAPON VAULT
VORTHENAX
WEAPON VAULT
VORTHENAX
WEAPON VAULT



VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
VORTHENAX
WEAPON VAULT
FANTASY STRATEGY BOARD GAME
DRAVAGATE
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX


DRAVAGATE
DRAVAGATE
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX
NEROVAX



تتميز القطع بوضوح أفضل وتباين أكبر، مما يتيح لك الطباعة بأعلى جودة ممكنة.


DRAXETH


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX




NEROVAX


DRAXETH


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX


DRAXETH


DRAXETH


NEROVAX


NEROVAX











NEROVAX


DRAXETH

NEROVAX




DRAXETH












NEROVAX


DRAXETH

NEROVAX




DRAXETH












DRAXETH

NEROVAX


شرح مصور للتصميم

ملحوظة: هذا التصميم بسيط للغاية وغير مكلف، لكن يمكنك أن تبتكر التصميم الذي يناسب ذوقك. يمكنك أيضًا استخدام الرقعة المخففة لتفادي اختلاط الألوان. كل شيء يعود إليك، لكنني أردت أن أوضح لك أن التصميم ليس بالصعوبة التي قد تتخيلها.

طباعة رقعة مقسمة إلى أربع أجزاء (ثم تم تجميعها)

- تم طباعة الرقعة مقسمة إلى أربع ورقات. (مقاس A4)
- كما تمت طباعة قطع اللعب لكلا اللاعبين بالإضافة إلى الأسلحة.

تم استخدام طابعة إبسون مع ورق ستيكر عالي الجودة جداً.




تم تصميم لوح خشبي بمقاس الرقعة بالكامل



قطع للأسلحة والإعلام

- حجمها: أصغر من قطع اللعب

الخصائص: مغناطيسية

قطع للعب

قطع ولصق جميع الأجزاء لها وجهان متشابهان، باستثناء سلاح التجميد، الذي يحتوي على وجه تفعيل وآخر قبل التفعيل.

قطع الأسلحة والإعلام أصغر من قطع اللعب، مما يساعد على التمييز والتفريق بين القطع بشكل واضح.



